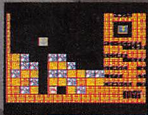
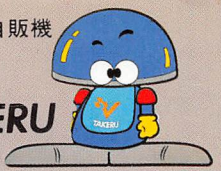
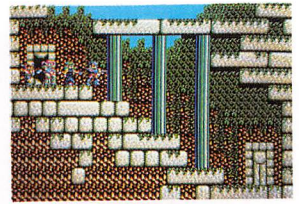
平成3年12月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第12号(通巻57号)MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
MSX·FAN
MOOK
MSX·FAN
毎月ディスクが付録!
1991 DECEMBER
12
月情報号
980YEN
■特別付録
スーパー付録ディスク
★『幻影都市』幻影音楽館
●掲載全プログラム(33本)●CG
●『MSXView』のDA(9本)●DOSが便利になるファイラ
●クイズ&オマケファイルほか●表紙CG・木村明広氏
今月のファンダム!
タコ&イカ
温泉紀行
熊王
■NEW
キャル
ピーチアップ総集編2(笑)
ディスクステーション31号
■㊙情報満載
〈ガゼルの塔、
武将風雲録トーナメントほか〉
ゲーム十字軍
■ATTACK
伊忍道・打倒信長
幻影都市
さらに深く新ターボR(A1GT)を解剖する!

設置店リスト　1991年11月8日現在

●札幌　そうご電器YES 5F (011)214-2850/テンコードーDaC琴似店1F (011)614-2101/パソコンショップハドソン (011)205-1590●函館　テンコードー函館本店 (0138)23-1121●青森　テンコードー青森本店 (0177)23-2356●盛岡　テンコードー盛岡本店 (0196)54-2772●秋田　テンコードー秋田駅前本店 (0188)34-3151●仙台　テンコードー仙台本店 (022)261-8111/テンコードーDaC仙台東口店 (022)291-4744/庄子デンキコンピュータ中央店 (022)224-5591●郡山　うすい百貨店 (0249)32-0001●福島　庄子デンキ粉又駅前店 (0245)21-2011●いわき　いわきマイコンショップ (0246)23-0513/DaC平店 (0246)21-8585●山形　庄子デンキ山形七日町本店 (0236)42-1222●新潟　PIC (025)243-5135/PICこばり店 (025)233-5791●上越　ビデオトピアコスモス (0255)25-5867●柏崎　パソトピアコスモス柏崎店2F (0257)21-2503●長岡　丸専デパート1F (0258)33-4970/丸専マイコンショップジャスコ長岡店 (0258)27-6033●宇都宮　K&P宇都宮 (0286)62-0002●足利　パソコンランド21 足利店 (0284)43-1621●前橋　パソコンランド21 前橋店 (0272)21-2721●高崎　パソコンランド21 高崎店 (0273)26-5221●太田　パソコンランド21 太田店 (0276)45-0721●桐生　パソコンランド21 桐生店 (0277)45-2721●伊勢崎　パソコンランド21 伊勢崎店 (0270)21-3121●水戸　川又書店駅前店2F (0292)31-0102●つくば　ミドリ電気館 (0298)55-3715●大宮　ダイエー大宮店6F (0486)45-4147/ラオックス大宮店 (048)644-3551●川越　サン家電川越本店 (0492)44-5461●春日部　ラオックス春日部東店 (048)761-9171●松戸　イトーヨーカドー松戸店 (0473)68-5131●千葉　ラオックス千葉店(PERIE 4F) (0472)27-5318●君津　ラオックスケーヨー君津店 (0439)54-0721●八千代台　ラオックス八千代台店 (0474)85-2261●市原　ラオックス市原店2F (0436)21-5331●秋葉原　丸善無線ECCS 4F (03)3255-4911/ミナミ電気館4F (03)3255-4040/サトームセン(メディアセンター) (03)5256-3267/サトームセン(ラジオ館)5F (03)3251-1464/サトームセン本店5F (03)3253-5879/CVA秋葉原2F (03)3258-3711/コム本店 (03)3251-1523/ザ・コンピュータ館 (03)5256-3111●柏　Piw/ぴゅう柏店 (0471)63-9702●新宿　ラオックス新宿店 (03)3350-1241/マイコンショップCSK 1F (03)3342-1901●池袋　ビックカメラ池袋東口本店4F (03)3988-8666/ビックカメラ池袋北口店4F (03)3988-0020●渋谷　上新電機J&P渋谷店1F (03)3496-4141/ビックカメラ渋谷店A館6F (03)3477-0002/ファルコムショップ (03)3379-7723●千代田　ソフマップ6号店 ソフト館(ソフマップビル) (03)3253-4047●国立　Piw/ぴゅう国立店 (0425)72-7160●武蔵野　ラオックス吉祥寺店2F (0422)21-3471●小金井　サン家電小金井店 (0423)85-3810●国分寺　サンエイパーツセンター (0423)23-2441●立川　丸善無線立川店(Will 6F) (0425)27-6211/J&P立川店2F (0425)36-4141●八王子　ムラウチ電気2F (0426)42-6211/J&P八王子店(そごう 7F) (0426)26-4141●町田　東急ハンズ町田店B1F (0427)28-2604/J&P町田店 (0427)23-1313/P.C.and O.A. MEC本店 (0427)23-5189●小田原　P.C.and O.A.MEC小田原店 (0465)24-4898●横浜　ソフトクリエイト横浜店 (045)314-4777/横浜VIVRE21 7F (045)314-2121/ダイエー戸塚店3F (045)881-1261/ICコスモランドあざみの (045)901-1901/ICコスモランドかもい (045)931-1010/ビックカメラ横浜店 (045)320-0002●川崎　セキグチデンキ館 (044)244-5421●藤沢　WAVE EYE (0466)43-1771●平塚　㈱梅屋 (0463)22-4147●厚木　ラオックス厚木店オーディオ館 (0462)22-2722●大和　WAVE EYE大和店 (0462)63-9898●相模原　サトームセン相模大野店 (0427)41-7786●甲府　中込電気商会 (0552)24-5431/丹沢電気 (0552)32-5033●長野　ダイエー長野店7F (0262)27-1311/ラオックス ヒナタ コンピューター館 (0262)37-2221●松本　遠浜 (0263)32-6350●金沢　うつのみや片町店 (0762)21-6136●富山　丸の内カラー駅前店 (0764)41-2500●福井　エジソン (0776)26-2228/だるまや西武7F AVC (0776)27-0111●沼津　メルバ沼津 (0559)22-4858/すみやパソコンアイランド沼津店 (0559)23-5700●静岡　メルバ静岡 (0542)54-5338/すみやパソコンアイランド静岡国吉田店 (054)263-5900/すみやパソコンアイランド静岡駅前店 (054)255-8819●富士　メルバ富士店 (0545)51-8022●浜松　メルバ浜松本店 (0534)64-8412/ホーエー家電有楽店 (0534)53-1441●名古屋　エイデンテクノ名古屋 (052)581-1241/パソコンショップコムロード (052)263-5828/ちくさ正文館書店ターミナル店 (052)732-3601/カトー無線電機電気館4F (052)264-1534/丸善無線 第一アメ横店 (052)263-1626/栄電社テクノ大須 (052)252-0181/トップカメラ4F (052)971-0111/J&P大須店 (052)262-1141/エイデンメディア大須 (052)242-8591/マルゼンムセン名古屋第2アメ横店 (052)263-6162●小牧　エイデンテクノ小牧 (0568)75-4261●豊橋　栄電社テクノ豊橋 (0532)52-1231●岡崎　ジャスコ岡崎店3F (0564)23-4960/エイデン岡崎店 (0564)53-2722●豊田　ジャスコ豊田店パソコンショップJPC (0565)35-1761●岐阜　パソコンショップコムロード岐阜店 (0582)66-0288●大垣　スイテック大垣ヤナゲン店A館6F (0584)81-3491●津　Kawai無線OA津店 (0592)26-0111●四日市　Kawai無線カデンワールド四日市 (0593)54-3366●伊勢　河合ムセンELFA 3F (0596)22-1111●松阪　KawaiBax店 6F (0598)26-0111●大津　西武百貨店関西大津 (0775)25-0111●日本橋　J&Pテクノランド (06)634-1211/J&Pメディアランド (06)634-1511/ニノミヤエレランド (06)632-2038/ニノックスコア日本橋店 (06)647-2038●難波　ニノミヤパソコンランド難波店 (06)643-3217/J&Pコスモランド (06)634-3111●梅田　ニノックス駅前第4ビル店 (06)341-2031/上新電機阪急三番街店 (06)374-3311●高槻　上新電機J&P高槻店 (0726)85-1212●八尾　西武百貨店関西八尾店 (0729)97-0111●京都　J&P京都近鉄店 (075)341-5769/タニヤマムセンやましな電遊館 大翔第一ビル1F (075)595-0200●和歌山　J&P和歌山店 (0734)28-1441●神戸　星電社三宮本店C-ソフト (078)391-8171/ダイエー三宮電器館パレックス (078)391-7911/上新電機三宮一番館 (078)231-2111●姫路　上新電機J&P姫路店 (0792)22-1221/姫路コンピュータソフトコンパックス (0792)94-8244●岡山　岡山VIVRE21 (0862)32-8881/ダイイチ岡山パソコンCITY (0862)27-3011/ベスト電器岡山OA館(ジョリービル) (0862)23-7107●倉敷　倉敷ファソランド (0864)25-4701●広島　松本無線パーツ (082)243-4451/ダイイチパソコンCITY (082)248-4343/ダイイチ五日市パソコンCITY (0829)24-2111●呉　ダイイチ呉パソコンCITY (0823)25-6511●高松　Sound Check MOVE (0878)61-6171●徳島　徳島そごう7F (0886)25-4056●高知　デンキのタグチ (0888)23-0181●松山　ダイイチ松山パソコンCITY (0899)31-6711●北九州　ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281●福岡　ベストマイコン福岡店 (092)781-7131/寿屋エレデ博多 (092)281-4411●久留米　ベスト電器久留米OA館 (0942)38-0111●長崎　ベスト電器長崎新地店 (0958)28-1333●熊本　寿屋本荘店 (096)372-5411/ベストマイコン熊本パソコン館 (096)322-4180/J&P熊本店(ファインビルB1F) (096)359-7800●鹿児島　ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992)23-2081●大分　ベスト電器大分パソコン館 (0975)32-9396●宮崎　宮崎寿屋百貨店7F (0985)27-4111●那覇　ベスト電器那覇店6F (0988)62-7588 ●取手　ラオックスマルスズ取手店 (0297)74-1311●木更津　コンピューターハウスきさらづ (0438)23-8466●豊島　ワールドインアオヤマ池袋店 (03)3985-9011/ソフトピア池袋店 (03)3985-3268●上田　マイコンランド西友上田店 (0268)26-3969●焼津　メルバ焼津店 (054)626-0181●浜松　コムロード浜松店 (053)453-0615 ●名古屋　EIDEN鳴海店 (052)895-2271●北九州　黒崎パソコンステーション (093)621-3541●佐世保　ベスト電器佐世保OA館 (0956)22-8660●宮崎　ベスト電器宮崎パソコン館 (0985)22-8325

ブラザー工業株式会社　〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所 (03)3274-6916
大阪営業所 (06)252-4234

通信販売
通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

# CONTENTS 12

1991 DECEMBER



### ●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

| 媒体 | ×2 | ❹ |
|---|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ | ❺ |
| VRAM | 128K | ❻ |
| セーブ機能 | ディスク | ❼ |
| 価格 | 6,800円 | ❽ |
| ターボRの高速モードに対応 | | ❾ |

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMマークはROM、ディスクマークはディスク、音符マークはMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、ターボRでしか動かないものは MSX R と表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

### ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

### ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

### ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。
☎03-3431-1627

FAN·ATTACK

## 打倒信長に燃える忍者は夢をかなえられるか

# 伊忍道 打倒信長

光栄のリコエイションゲーム第3弾。主人公は、信長に復讐を誓って全国を修行してまわり、自分を鍛える忍者。一族のうらみをはらすまでつきすすめ!!

光栄
☎045-561-6861
ROM版11月13日発売
ディスク版11月下旬発売予定

| 媒体 | MEGA ROM ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | SRAM/PAC |
| 価格 | 11,800円 |

CD付きは14,200円
ターボRの高速モードに対応

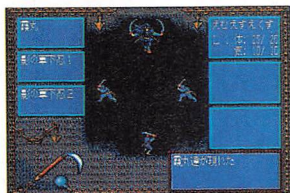
| 媒体 | 2DD ×3 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 9,800円 |

CD付きは12,200円
ターボRの高速モードに対応

## 打倒信長の物語はこうしてはじまった

時は天正10年6月15日。『伊忍道』はこの日からはじまる。主人公の伊賀忍者一族は、前年に織田信長の伊賀侵攻によって壊滅的な状態になってしまった。かろうじて生きのびた者たちも、全国にちりぢりに散って行方(ゆくえ)がわからなくなってしまった。主人公たちも人目を忍んでひっそりと伊賀の隠れ里に住んではいたが、ついにここも信長配下の残党狩りの手が伸びてきたのである。

突然、霞丸(かすみまる)という影の軍に村

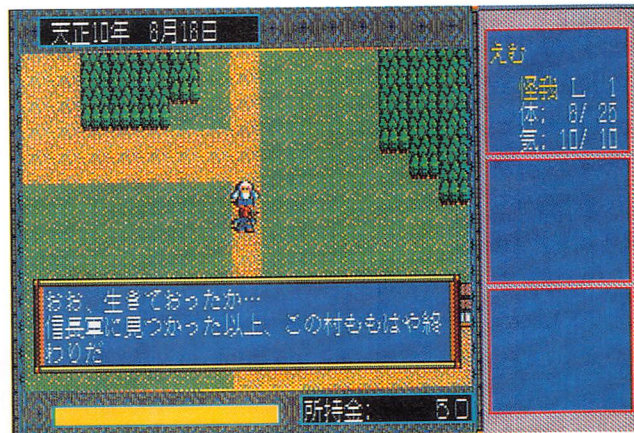
にっくき信長よ。われわれをどこまで苦しめれば気がすむのだ

いきなり強敵の霞丸が現れた。絶体絶命のピンチだ。どうする？

を荒らされ、主人公は彼らに、ほとんど抵抗できぬまま敗れさる。死を覚悟したそのときに、「明智光秀が謀叛(むほん)を起こした」との報がはいり、とどめをささずに立ち去っていった。まさに九死に一生を得た。だが、もうこの村にはいることはできなくなった。なぜなら、すぐに新たな追手(おって)がやってくるだろう。そうなっては手遅れだ。今度こそ、命があぶない。

村の長老は最後の力を振り絞り主人公の傷を治し、すすむべき道を教えて力つきてしまう。一族のうらみをはらすため、打倒信長のために立ちあがる決心をした。

しかし、忍者としては、まだまだ未熟で、とても信長には歯がたたないことは、こんどの事件でわかっている。

長老は、1人前の忍者になるために全国の修験場をまわって修行をしろといっていた。死んでいった仲間たちのために、いや自分自身のためにも、早く1人前の忍者にならなければならない。そして、信長を倒すことが与えられた運命なのだ。

こうして、命びろいをした若い忍者は旅立ちの一歩を踏み出した。それは、長く、つらい修行の旅の始まりだった。

けがをしたからだでやっと村にたどりついてみれば、村もたいへんなことになっていた

# 信長に復讐を誓う忍者ここにあり

自分の未熟さをあらためて知った主人公ではあったが、もう彼に迷いはなかった。たとえ、どんなにつらかろうと、苦しかろうと、信長に復讐をするためならば、どんな努力をも惜しまない。長老の願いを、そして一族の願いを一身に背負い、若い忍者は立ち上がった。

修行の旅に出てすぐに、彼はあの信長を目撃する場面にでくわした。信長軍の行軍が目の前を通りすぎてゆく。その中に大けがをした信長がいたのだ。明智光秀の謀叛で、死んではいなかったのだ。だが、今はまだどうすることもできない。実力が違いすぎる。ただじっと草むらの中からそれを見送るしかなかった。そしていつか必ず、長老にもいわれたように、あの服部半蔵よりもすごい忍者になって信長を倒すのだと固く誓うのだった。まずはそのために自分を鍛える必要がある。このままでは修験場にも入れない身分だから、選者の証を手に入れることからはじめるのだ。修験場ではつらい修行が待っている。それをひとつひとつ乗り越えていくのだ。

伊賀忍者の隠れ里をあとにして、打倒信長の旅は今始まろうとしている。これからは試練の日々だ

信長の軍勢と出会った。信長の姿はどこだ

この男が信長か？ けがをしているようだ

死んでいった仲間たちのためにも、信長を倒すのだ

# このゲームシステムはこれでバッチリ

## 其の一 キャラクタの成長

このゲームにおいて、キャラの成長に大きく関係しているのが16種類の職業。おもしろいところは成長のしかたが、それぞれの職業によって異なるところだ。たとえば、主人公である忍者だったらバランスよく成長していくが、僧侶系・道士系であったら気力の成長は早いが、体力,力はおそい。全く逆なのが侍だ。おおまかにいうと、こんな感じになるが、職業によってパラメータの上昇の仕方に変化をつけてそれぞれの特徴を出しているってわけ。僧侶は仙術を、道士は妖術をあるレベルになるとつぎつぎに覚えていく。侍は術を扱うことはできない。忍術は知っての通り修行で体得していく。

仲間になっていないキャラのレベルも、主人公と同等近くまで上がっていくので、いつメンバーチェンジをしてもこまることはないから、うれしいよね。早めにベストメンバーを見つけて試練に立ち向かっていこう。ここでは、キャラのパラメータについて、細かく紹介しておくから、仲間を選んだり、レベルを上げるときの参考にしてほしい。

### ●職業
職業は、忍者、僧、道士、侍の4つの系統に分かれ、全部で16種類の職業がある。

### ●性別
「伊忍道」の中に登場してくるのはほとんどが男ばかりだ。しかし、忍者の中には「くノ一(くのいち)」と呼ばれる女忍者もいる

### ●体力
攻撃を受けるたびに減少する。いわゆるヒットポイントというパラメータだ。体力が0になると、運がよくてけがという状態になる。運が悪いと死亡する

### ●気力
術を使うたびに減少する。いわゆるマジックポイントというパラメータだ。レベルが上がるたびに気力が増え強力な術を使えるようになる

### ●知力
この能力値が高いほど、忍術・妖術・仙術の成功の確率が高くなる

### ●力
攻撃力に関わる能力。攻撃力の補助的なパラメータだ。武器を使いこなす能力も、このパラメータが関係する

### ●素速さ
攻撃の素速さや敵の攻撃をよける確率に関係するパラメータ。この能力値が高いと素速く攻撃でき、攻撃をよける確率も高くなる。忍者は、この能力に優れている

ゲーム開始直後の主人公は、体力も気力も少なく非常に弱い。経験値を上げることが第一歩

### ●運
戦闘時に敵から逃げられる確率や毒などの特殊攻撃をよける能力に関係するパラメータ。この能力値が高いほど、敵から逃げたり攻撃をよけたりできる

### ●レベル
「人物」の成長度を表すパラメータ。レベルが高いほど各能力値は高くなる。戦いに勝ち経験値を得ると必要経験値が減り、必要経験値が0になると次のレベルに上がる

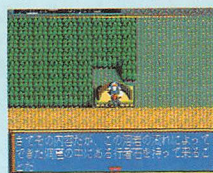
### ●必要経験値
レベルが上がるために必要な経験値。必要経験値は敵を倒し経験値を得るたびに減っていき、0になるとレベルが上がり、次のレベルまでの必要経験値が表示される

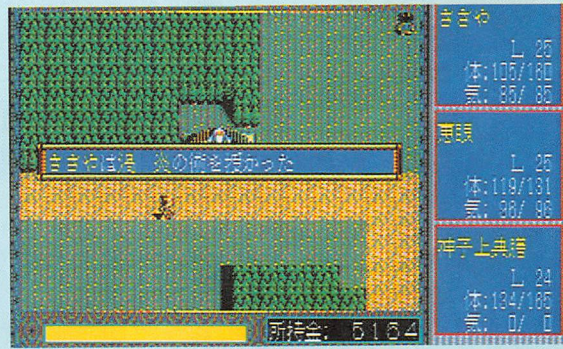
### ●攻撃力
敵に対する攻撃の強さを表すパラメータ。「人物」自身が持つ攻撃力に装備している武器の攻撃力が加わり、このパラメータの値になる。力の能力も関係してくる。

### ●守備力
敵の攻撃に対する守りの強さを表すパラメータ。「人物」自身が持つ守備力に装備している防具などの守備力が加わり、このパラメータの値になる。

### ●術防御力
敵に術をしかけられたときの防御力の値を表すパラメータ。「人物」の持つ術防御力に護符(ごふ)などの防御力が加わり、このパラメータの値になる。

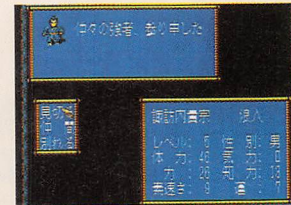
## 其の二 修行をする

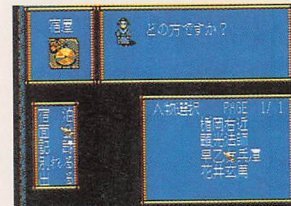
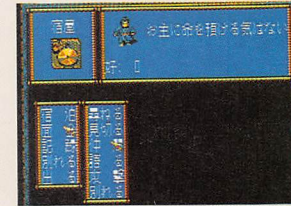
主人公(忍者)は修験場で試練をクリアすることによって修験場の長老から、術(忍術)を授かる。とまあ、これが基本になって話が進んでいくんだ。では、具体的にどのような方法で術がもらえるのかを説明しておこう。
まずそこの修験場の長老に話しかけ試練の内容を聞く。その試練というのは、洞窟のなかにあるアイテムを取ってくること。アイテムは修験場ごとに違うけど、アイテムを手に入れるまでの手順は、どこの修験場でも同じだ。指定された修験場に行き、長老の話を聞いて洞窟の中から探してくればいい。これで、めでたく術が使えるというわけ。こう書くとすごく簡単なゲームのような気がしてきたキミ、ひとこと忠告しておこう。そんな簡単なゲームじゃない！ 目的は単純だけど結構苦労するんだ。何が大変って、敵が強い。かなりのレベルまで上がっていても、気を抜いているとけがをすることまちがいなし。まあ、このゲームに限ったことではないけどね。こういう基本的なことを大事にしてプレイしてほしいな。
最後の試練を成し遂げたとき、宿敵、信長に対して一矢を報いることができるだろう。その日が来るまで修行あるのみ。最強の忍者をめざして、がんばるのだ。

洞窟の中から行者石を持ってこいといわれた。イベントってやつだ

やっと宝箱にたどりつき、行者石を手に入れた。さあ、地上に戻るぞ

急いで長老のもとに、行者石を届ける。イベントクリアってやつだ。長老は術を授けてくれた

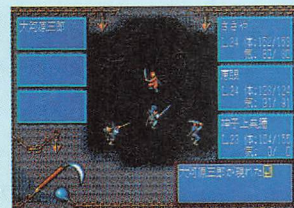
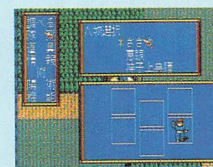
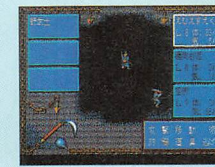
## 其の三 仲間をみつける

このゲームでは仲間を見つけて、パーティを組んでいくということが、プレイしていくうえで重要なカギになっている。忍者にはない特性をもっているキャラを仲間に加えておくと、あとあと役にたつぞ。でも、パーティの組みかたは自分がどんな戦い方をするかで決めるのがベスト。
でも、僧侶はいたほうがいいだろう。回復系の術を使えるキャラが多いほど、楽にゲームが進むからね。最初のうちはなかなか仲間にはなってくれないが、根気強く語り合えばきっと仲間になってくれるはず。反信長の考えをもった人たちは比較的仲間にしやすい。ただし、甲賀忍者とは相性が悪いみたいで、なかなか打ち解けあってくれない。
ちょっと耳寄りな情報をプレゼントしよう。「飛行仙」という特技をもっているヤツは、服部半蔵、天海、毘沙門の3人だけなんだ。

旅を続けていると、同じ考えをもった忍者が仲間になることもある

忍者などとの戦いに勝つと、降参したやつを仲間に加えることもできる

服部半蔵のような超有名な忍者だって、仲間に入れることがでいるんだ

宿屋には、たくさんの人々が集まる。この中から有望な人材を捜すのだ

いくら仲間に入れたくても、相手に信用されないと断ってくる。シビアだな

## 其の四 戦闘システム

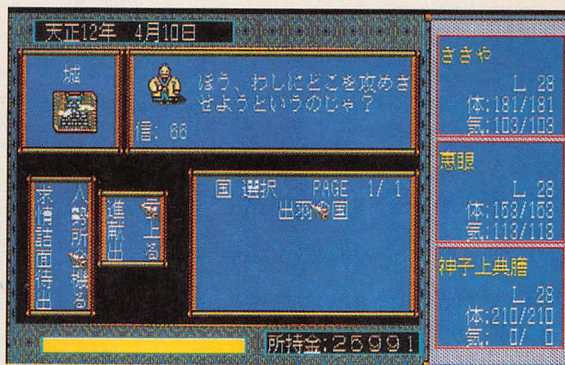
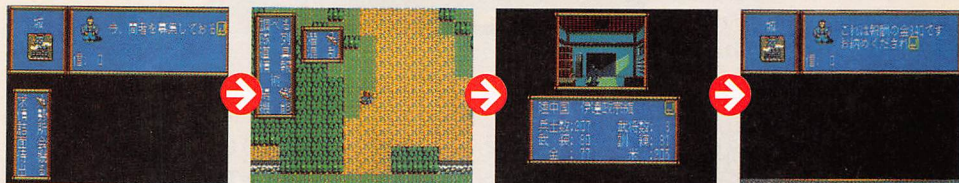
『伊忍道』は、いままでの光栄のゲームとは違い、RPGということを強く前面に出しているゲームだ。敵と出会ったりすると、コマンド入力式の戦闘画面に切り替わり、忍術や妖術を使ったりする迫力あるバトルシーンが繰り広げられる。
敵は、大鼠、毒蛇といった動物やムカデのような昆虫、土鬼や風鬼のようなものまで、よくぞ集めたなというくらいに妖怪たちが約150種類も登場するのだ。敵は、それだけではなく信長側についている忍者たちもいる。こいつらと戦って経験値を稼ぎ、レベルを上げて、りっぱな忍者にならなければならない。
さて、戦闘は素速さの能力値の高さで攻撃の順番が決まる。先手攻撃をしたほうが、被害も少なく有利になる。隊列の決め方も重要になってくるので、体力や攻撃方法を考えたうえで決めたほうがいいだろう。

敵が現れた。こちらは3人、レベルも十分上がっている。いっきに斬る！

隊列は慎重に決めよう。体力のない仲間は、後ろに下げておこう

強い敵と出会った。仲間が2人倒されてしまった。ピンチだ

経験をつんでいく間に、いろんな術が使えるようになる。術が使えれば戦いは有利になるぞ

## 其の五 仕事を引き受ける

全国の修験場をまわって、十分にレベルが上がってきたら、いよいよ戦国大名の下で働くことができるようになる。全国の大名はときどき求人を出して、潜入や混乱といった『信長の野望』シリーズでおなじみの仕事を頼んでくる。『信長の野望』では、忍者に命令するほうだったのに、なんか最初は違和感があって変な気分になってしまう。でも、忍者はこんなに大変だったんだなんて思えてしまうから不思議だ。

レベルを上げれば、すぐに仕事があるのかというと、なかなか求人はしていないのだ。たとえ求人していたとしても、信頼度が少ないと、まったく相手にしてもらえないし、信長側の大名は、警戒しているせいか、やけに冷たい。最初のころは、反信長側の陸中国の伊達政宗とか、中立の出羽国の最上義光などを頼るのがいいだろう。

潜入、混乱といった仕事のほかに、大名が合戦をおこすと、合戦に参加することもできてしまう。これは、実際に部隊を引き連れてヘックス戦をやれるのだから、SLGファンにうれしい設定になっている。ヘックス戦では、忍術を使った今までにない戦闘ができるぞ。

⬅城の殿様に進言して合戦を勧める。殿様が承諾すれば、準備をして、次の月には合戦だ

⬆この城で間者を募集しているらしい。やろうか、迷ってしまう

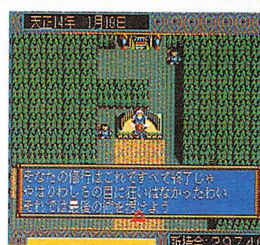
⬆敵国に潜入せよ、という命令が下った。失敗は許されないぞ

⬆潜入成功！　さあ、情報収集だ。ふむ、ふむ。なるほど

⬆やったー。成功報酬は金840だ。これで何か武器でも買うぞ

## その後の展開を少しだけ教えちゃう

RPGとして進んでいくゲームも途中からSLGの要素が少しずつ出てくる。なんとヘックス戦ができてしまうのだ。今まではRPGとして、経験値を稼ぐだけだったわけだが途中からはSLGのようなこともできてしまう。いっぺんに2つのジャンルを楽しめてしまって、なんか得をした気分になってしまう。さて、後半はというと、近江のまわりの国を合戦で攻め落とし、近江の安土城に潜入する。城内のダンジョンをくぐりぬけると織田信長との運命の対決が待っているのだ。

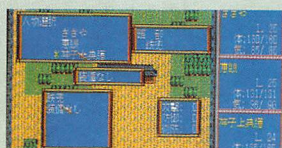
⬅念願の関所が開いた。ここの関所は、レベルが低いと通れないのだ

⬅これですべての修験場をクリアした。信長よ、必ず倒してやる

## 覚えておくと得するショップガイド

この右の一覧表はゲーム中に登場する主な店を表にした。どの店がどんな形をしていたかを覚えていないと、一度中に入って確かめないとわからないという、めんどうくさいことになってしまうのだ。このショップガイドを持ってれば迷ったり悩んだりすることもなくなるから便利だ。この他にも遊戯場や、質屋があるけど特定の町にしかないので省いてしまった。下の技は、かなりせこいけど、やってみてるとおもしろいと思うよ。

| 店 | 説明 | 店 | 説明 |
|---|---|---|---|
| 宿屋 | 入り口の両側にちょうちんが下がっているのが宿屋だ。疲れたら、ここで休もう | 易者 | 小さくて、かわいい家は、易者だ。これまでに出会った人物の情報を教えてくれる |
| 飲み屋 | 入り口に大きい赤いちょうちんが下がっているのが、飲み屋だ。情報を集めるぞ | 修験場 | この小さな家で、ごちゃごちゃしてるのが修験場だ。がんばって鍛えちゃうぞ |
| 古道具屋 | のれんの色が黄色なのは古道具屋だ。薬、護符、道具などを売っているのだ | 修験場宿屋 | 修験場の中にもちゃーんと宿屋がある。修験場の敵は強いから、ここでセーブを忘れるな |
| 刀剣商 | 赤いのれんは、刀剣商だ。武器、防具を売っている。買取はしてくれないぞ | 修験場飲み屋 | 修験場に飲み屋があるなんて……。酒を飲むだけでなく情報収集の場でもあるのだ。 |
| 医者 | 入り口の両側に木があるのが医者だ。けがをしたら、ここに急いで来るべし | 港 | ここから、船に乗り、島に行くことができる。行き先は港によって決っている。 |

### おいはぎのわざ

ゲームを始めたばかりのころは、金がなく武器や防具、薬草などが、なかなか買えない。そんなときに便利なテクニックを紹介しよう。やり方はすごく簡単だ。まず、どんなヤツでもいいから、自分の仲間にしてしまう。能力値を調べて能力値の低いヤツなら持っているもの、装備しているものを、すべて取り上げて別れてしまうのだ。このテクニックを使えば、金を使わずに武器などが手に入る。

⬆おおっ！　なかなかいい防具を持っているようだな

⬅武器、防具さえ手に入れば、冷たいようだがキミとはお別れだ

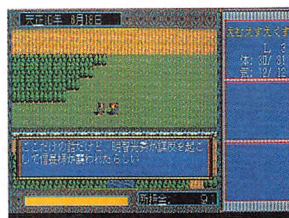
## さあ いよいよ出発のときでござる

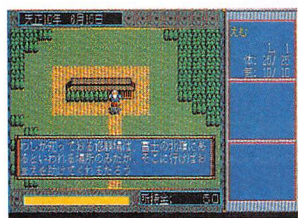
さて、システムの紹介が、終ったところで、少しだけ序盤のゲーム展開を見てみよう。

ここは紀伊半島のなかほど、山間にある伊賀の隠れ里。まずはここからゲームはスタートする。この村にくすぶっているのが主人公。彼は未熟な若い忍者で、身分も低い。まだまだ修行中の身であるのに、戦国時代のまっただなかに放り出されるのだ。だが、一人で旅をするのは心細い。このゲームでは主人公を含め、3人で冒険ができるようになっているから、早めに仲間を見つけよう。とはいっても、最初のうちは誰も仲間になんてなってくれない。やっぱり、レベルは低いし、何よりも信用度がないからね。でも、それをクリアしていけばすぐに仲間になってくれる。だけど、このゲームには相性というのが存在していて、仲間になりにくいタイプがいる。無理して仲間に加えようとしても、ダメなときもあるから注意してくれ。

とりあえず、村の長老から聞いた話をよく覚えておいたほうがいい。重要なことばかりだから聞きもらしたりすると大変だ。

『伊忍道』のフィールドマップは、北海道を除く日本全域におよんでいて、画面数にすると、約1000枚という広大なものだ。当然のことながら、かなりの距離を歩くことになる。歩き回っているうちに、疲れて倒れてしまうことだってある。そんなときに敵が襲ってくるんだ。そいつがまた強いことが多くて、レベルが低いとあっというまに、やられてしまうのだ。負けたら、金も半分とられてしまうという悲惨さ。そうなっても平気なように町で宿屋があったら、必ずセーブするように心がけよう。あたりまえのことだけどね。

↑長老様、お世話になりました。信長は必ず倒します

↑最初の修験場は富士の北嶺だ。

↑情報収集は、こまめにやること

## まずは富士の修験場に向かうべし

村の長老の教えの通りに、富士の修験場へ向かうよりも、先に「選者の証」というアイテムを取っておかなければならない。このアイテムがないと修験場に行っても修行させてもらえないから無駄足になってしまうんだ。これは隠れ里のすぐ上の洞窟にある。ただ、ここにいきなり入ってしまってもいいが、途中でセーブできる宿屋がないので、そこからちょっと東に行ったところの伊勢の城下町で、セーブしてから洞窟にはいるほうが安全だぞ。

さて、めでたく「選者の証」を手に入れたらまっすぐに富士の修験場へ向かおう。途中にある三河と遠江に寄って、仲間を捜したり、装備を整えるのもいいだろう。

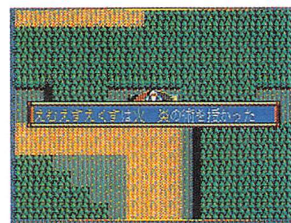
修験場に着いたら、白ひげの長老に話かけてみよう。何をすればいいかを教えてくれるぞ。そこで出された試練を見事にのりこえると忍術を授けてもらえる。そして長老から、次に行くべき修験場を教えてもらえるので、そこへ向かおう。

前半はこれを繰り返してキャラを成長させていくことがメインになっていく……。

↑長老に言われるまでもなく、信長は必ず倒す。死んでいった仲間のためにも……

↑伊賀の隠れ里を出て富士北嶺に向かう

↑火龍石をとってくるのが最初の試練だ

↑火龍石を見つけたぞ!! 急いで地上に戻るのだ

↑火龍石を届けると火炎の術を授かった

↑次の修験場は筑波にある。急ぐのだ

# 武器・防具類一覧

## 主武器

| 名称 | 価格 | 攻撃力 | 防御力 | 使用可能職業 |
|---|---|---|---|---|
| 木刀(ぼくとう) | 80 | 8 | 0 | 忍者、侍、僧 |
| 樫の杖(かしのつえ) | 55 | 6 | 0 | 全員 |
| 智杖(ちじょう) | 80 | 11 | 0 | 僧 |
| 算木(さんぎ) | 120 | 7 | 0 | 道士 |
| 金剛杖(こんごうじょう) | 160 | 14 | 1 | 僧 |
| 剣 | 100 | 10 | 0 | 忍者、侍 |
| 短刀 | 120 | 13 | 0 | 全員 |
| 忍者刀(にんじゃとう) | 210 | 16 | 3 | 忍者、侍 |
| 野太刀(のだち) | 420 | 29 | 3 | 侍 |
| なぎなた | 2500 | 45 | 2 | 侍、僧 |
| 鎖鎌(くさりがま) | 380 | 22 | 0 | 忍者、侍 |
| 大刀(だいとう) | 180 | 21 | 0 | 侍 |
| 金剛杵(こんごうしょ) | 1300 | 32 | 0 | 僧 |
| 長尺(ながじゃく)やり | 970 | 44 | 1 | 侍 |
| 黒鉄の太刀(くろがねのたち) | 960 | 52 | 2 | 侍 |
| 鋼忍刀(こうにんとう) | 940 | 32 | 2 | 忍者、侍 |
| 正宗(まさむね) | 3800 | 65 | 3 | 忍者、侍 |
| 炎鬼杖(えんきじょう) | 1680 | 23 | 2 | 道士 |
| 村正(むらまさ) | 7700 | 83 | 0 | 侍 |
| 鬼切丸(おにきりまる) | 7500 | 85 | 0 | 忍者、侍 |

## 頭部防具

| 名称 | 価格 | 攻撃力 | 防御力 | 使用可能職業 |
|---|---|---|---|---|
| 兜巾(ときん) | 90 | 0 | 4 | 僧 |
| 笠子(かさご) | 95 | 0 | 5 | 全員 |
| 烏帽子(えぼし) | 120 | 0 | 5 | 道士 |
| 鉢金(はちがね) | 380 | 0 | 10 | 忍者、侍 |
| 鎖頭巾(くさりずきん) | 800 | 0 | 16 | 全員 |
| 鉄兜(てつかぶと) | 1000 | 0 | 20 | 侍 |
| 不動明王兜(ふどうみょうおうかぶと) | — | 0 | 35 | 侍 |
| 三宝荒神兜(さんぼうこうじんかぶと) | — | 0 | 42 | 侍 |
| 鉄笠(てつがさ) | 2500 | 0 | 35 | 忍者、侍、僧 |

## 飛び道具

| 名称 | 価格 | 攻撃力 | 防御力 | 使用可能職業 |
|---|---|---|---|---|
| 三方手裏剣(さんぼうしゅりけん) | 150 | 10 | 0 | 忍者 |
| 八方手裏剣(はっぽうしゅりけん) | 700 | 24 | 0 | 忍者 |
| 棒手裏剣(ぼうしゅりけん) | 250 | 17 | 0 | 忍者、侍 |
| 吹き矢 | 1000 | 16 | 0 | 忍者、道士 |
| 半弓(はんきゅう) | 1500 | 38 | 0 | 忍者、侍 |
| 弓矢 | 2500 | 48 | 0 | 忍者、侍 |

## 主防具

| 名称 | 価格 | 攻撃力 | 防御力 | 使用可能職業 |
|---|---|---|---|---|
| 胴着(どうぎ) | 10 | 0 | 6 | 忍者、侍、僧 |
| 道服(どうふく) | 8 | 0 | 4 | 道士 |
| 作務衣(さむえ) | 35 | 0 | 7 | 全員 |
| 忍者服(にんじゃふく) | 24 | 0 | 7 | 忍者 |
| 鈴懸(すずかけ) | 160 | 0 | 12 | 僧 |
| 羽織袴(はおりばかま) | 280 | 0 | 12 | 忍者、侍 |
| 袈裟(けさ) | 380 | 0 | 13 | 僧 |
| 直垂(ひたたれ) | 460 | 0 | 14 | 道士 |
| 鎖帷子(くさりかたびら) | 320 | 0 | 16 | 全員 |
| 短甲(たんこう) | 960 | 0 | 22 | 忍者、侍 |
| 大鎧(おおよろい) | 1600 | 0 | 26 | 侍 |
| 黒鉄鎧(くろがねよろい) | 3100 | 0 | 33 | 侍 |
| 金剛帷子(こんごうかたびら) | 4500 | 0 | 38 | 忍者、僧、侍 |
| 虎皮服(とらかわふく) | 4800 | 0 | 33 | 道士 |

## 薬・特殊道具類

| 名称 | 価格 | 効果 |
|---|---|---|
| 薬草 | 8 | 体力を多少回復 |
| 金創薬(きんそうやく) | 16 | けがを治す |
| 解毒丸(げどくがん) | 12 | 毒を治す |
| 気力丸(きりょくがん) | 500 | 気力を多少回復 |
| 体力丸(たいりょくがん) | 80 | 体力が100前後回復 |
| 敵討薬(てきとうやく) | 95 | 敵1人を攻撃する |
| 伝火(でんか) | 200 | 前方の敵すべてを攻撃する |
| 煙り玉(けむりだま) | 160 | 戦闘から逃げられる |
| 忍力草(にんりきそう) | 40 | 製薬1(特技)によって体力丸になる |
| 行者草(ぎょうじゃそう) | 325 | 製薬2(特技)によって気力丸になる |
| 天狗の羽(てんぐのはね) | 100 | 行ったことのある城下町に移動。ダンジョンの中では入り口に移動する |
| 選者の証(せんじゃのあかし) | 0 | 富士修験場に入場するために必要 |
| 火龍石(かりゅうせき) | 0 | 富士修験場修行終了アイテム |
| 地神石(ちしんせき) | 0 | 筑波修験場修行終了アイテム |
| 天の宝珠(てんのほうじゅ) | 0 | 羽黒山(出羽)修験場修行終了アイテム |
| 般若珠(はんにゃじゅ) | 0 | 恐山修験場修行終了アイテム |

## 護符

| 名称 | 価格 | 攻撃力 | 防御力 | 使用可能職業 |
|---|---|---|---|---|
| 守札(まもりふだ) | 120 | 0 | 2 | 全員 |
| 龍の鱗(りゅうのうろこ) | 300 | 0 | 4 | 全員 |
| 鳳凰の羽(ほうおうのはね) | 1000 | 0 | 6 | 全員 |

FAN・ATTACK

ターボR専用ゲームのスクープ第2弾！

# ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョンシティ

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
11月下旬発売予定

| 媒　体 | 2DD ♪ |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX turbo R |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | PAC／ディスク |
| 価　格 | 9,800円 |

ローランド製の「CM-32L」と「MT-32」のMIDI機器に音源が対応

いよいよ発売日のせまってきた『幻影都市』。早く遊びたくて、ウズウズしている人もたくさんいることだろう。今回は、いままで明らかにされていなかった部分を紹介しよう。

## 異色世界で展開するストーリー

謎とされていた部分が多少あきらかにされたので、そこを紹介していきたいと思う。

その前に、前回のスクープでお伝えしたストーリーをかんたんに紹介しておくと、地殻変動が起こり一夜にして崩壊してしまった香港に「ＳＩＶＡ」とよばれる国際情報企業集団が登場した。20年後、香港において絶大な権力を持つようになったＳＩＶＡは、人々の生活する区域を安全な上層区域と危険な下層区域にわけて管理していた。そんな未来の香港を舞台に、何者かに誘拐された双子の少女の１人シャオメイを捜すために、主人公の天人（ティェンレン）が行動を始める。と、いうものだ。

この香港崩壊の背後には「魔天教」の影があったのだ。ただし、どんな形でかかわっていたのかはわからない。こうなってくると気になるのが、魔天教とＳＩＶＡの関係だろう。この事件から20年後の香港の実権をにぎっていたのがＳＩＶＡだったことから考えても、この両者の関係にはじつにあやしいものがあるではないか。だけど、残念ながらここから先は謎のままになっている。

しかしこれから先、天人たちがシャオメイを見つけだす間に、ＳＩＶＡの組織とも何らかのかかわりが出てきそうだ……。

⬅まるで、映画「ブレードランナー」の世界に出てくるような都市。コンピュータに制御されたかのような街がとってもサイバー

### 物語の中心になる3人


⬆下層区域でダイバーを営む男、天人（ティェンレン）

⬅人民警察の対魔特別攻撃班に所属する、美紅（メイファン）

➡魔界八部衆の1人、南天リーによって誘拐される悲劇の少女

## 登場するキャラクタは全部で30人以上！

このゲームに登場するキャラクタは、味方が8人に敵が9人。その他、ストーリーが展開していくと次々に登場してくるキャラクタを合わせると、全部で30人以上のキャラクタが登場するのだ。そして、このゲームの特徴の1つに、ストーリーの途中に敵側がしていることを見せてくれる「カットイン方式」というイベントシーンがある。

これによって、ゲーム中にどこで何が起こっているのかが手にとるようにわかり、RPGにありがちな、何をすればいいのかわからなくなっちゃた。ということがほとんどないのだ。

そして「せっかくイベントシーンで見せるんだから、個性的なキャラクタを登場させました」(マイクロキャビン／谷口さん談)というだけあって、こんなことがあってもいいのか？　と思えるようなキャラクタがバンバン登場してくる。なんと、Hゲームでおなじみのベッドシーンまで出てくるのだ。しかも、男同士のベッドシーン。この他にも、妙なキャラクタがたくさん待っているぞ!?

### NPC(ノン・プレイヤー・キャラクタ)

このNPCというのをわかりやすくいうと、おたすけキャラクタのこと。ストーリーの中で、起こるイベントなどをクリアするためだけに登場したりするのだ。中にはストーリーとは関係なく、制作者の遊びで登場するNPCもいるから楽しい。『幻影都市』には、こんなNPCが30人以上も登場するのだ。

VS

シャオメイを誘拐したのが、この南天リー。魔界八部衆の1人である

## オープニングビジュアルをちょっと紹介

いよいよ制作も大詰めといったところになってきた『幻影都市』だけど、まだMSX版のオープニングのビジュアルシーンが完成していないということなので、今回はPC-98版のビジュアルシーンを紹介しておこう。ただし、PC-98版もまだ完全にできているわけではないので、今あるバージョンからいくつかのカットを載せておいた。

完成バージョンでは、それぞれのカットがなめらかなアニメーションで描かれスピーディーにシーンが展開されるそうだ。そのうえ、MIDI音源を使っての迫力あるBGMが鳴るというのだから、ゲームを始める前から気分は盛りあがりっぱなし。しっかり『幻影都市』の世界に入りこませてくれるデキになりそうなのだ。今はこのカットをじっくりと見て、少しでもその気分を味わってほしい。

※画面はすべて「PC-98版」のものです

# 画面から得られる情報はこんなにあるのだ

ゲーム中に必要なすべての操作は、このメイン画面からできるようになっている。

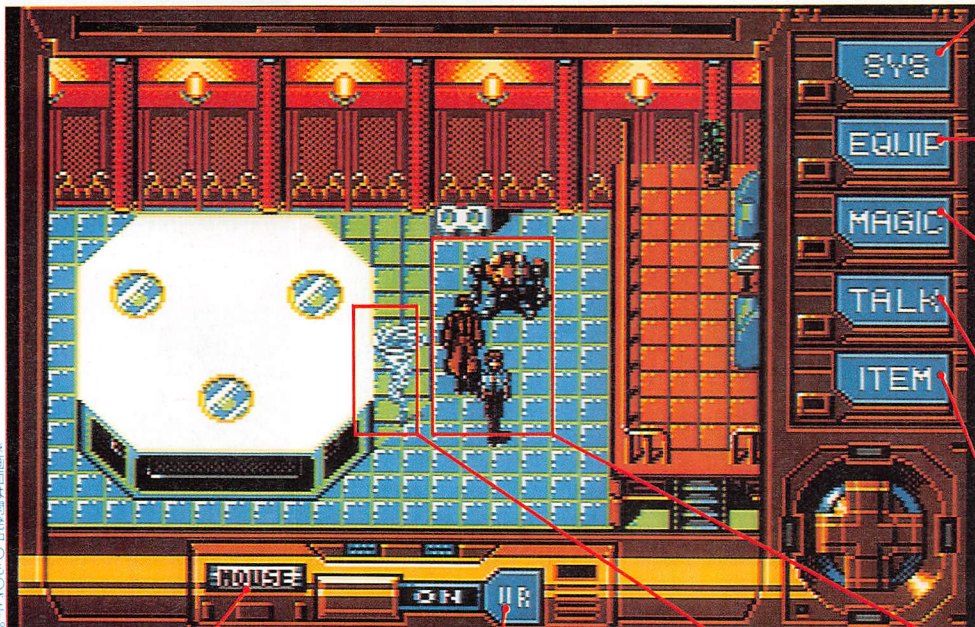
コマンド類の配置は、よく見かける普通のものだけど、各コマンドの文字が大きくなっていて、とても見やすくわかりやすいものになっているのだ。

これは、今回採用されたマウスによる操作のために、間違って他のコマンドを選んでしまわないようにとの配慮があったのだろう。マウスを使い慣れていない人には、とてもうれしい配慮がされている。

もちろんマウスでの操作だけじゃなく、キーボードやコントローラからの操作もできるようになっているぞ。マウスがなくても安心。

それでは、各コマンドの意味を紹介しよう。中には初めて見るコマンドもあるんじゃないのかな？

## これがメイン画面

※画面は開発中のものです。

### SYSコマンド
ここを選ぶとゲームシステムの設定画面に入れる。ここでは、現在のパーティの状態のチェックや細かい設定の変更ができる。とても重要なコマンドだ

### EQUIPコマンド
キャラクタが装備している武器や防具などを、別の装備に変更したいときに選ぶのがこのコマンドだ。ちょくちょくお世話になる大切なコマンド

### MAGICコマンド
ここを選ぶと、フィールド画面を移動中にのみ使用可能な術(幻影都市の世界では魔法とはいわない)が表示される。体力回復の術はとても便利だ

### TALKコマンド
パーティの仲間と話ができてしまう、という新しいコマンド。これを使って仲間と相談することで、これからやるべきことが確認できてしまうのだ

### ITEMコマンド
パーティの持っているアイテムを使いたいときにはこのコマンドを使う。持っているアイテムがすべて表示されるので、選んで決定して使う

### MOUSE
ここは、マウスを使用するときにだけMOUSEの文字が表示されるようになっている。キーボード等を使用のときは、何も表示されず空白になる

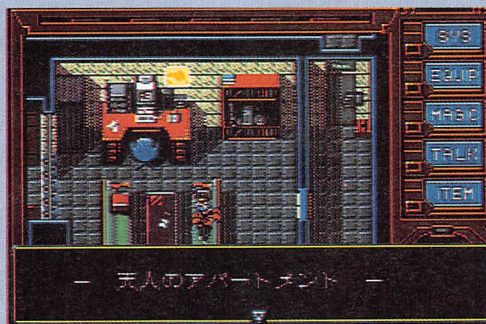
### VRシステム
高い壁に隠れて、自分のキャラクタが見えなくなってしまうことがある。そんなときにこれをONにしておくと、壁の向こう側が透けて見える

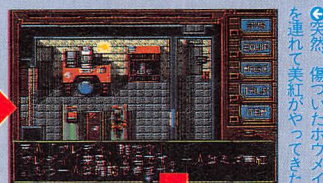
### 敵キャラクタ
こんな感じで敵のキャラクタが表示され、重なると戦闘シーンに突入する。ということは、よければ敵との戦闘を避けることができるのだ。便利！

### 自分のキャラクタ
自分のキャラクタは、3人のパーティを組んでフィールドを移動する。ただし、パーティを組む3人はストーリーの展開で入れ代わることもあるぞ

## カットイン方式のイベントシーンを紹介!!

このゲームの新しいシステムの1つにカットイン方式のイベントシーンがある。これはストーリーに展開があったとき、強制的に挿入(そうにゅう)されてくるビジュアルシーンのことなのだ。はじめて見たときは、突然の出来事にビックリするとともに、新鮮な感動をあたえてくれるはず。今回は、楽しみが減らないように最初のシーンを少しだけ紹介しておこう。

### 天人のアパートメント

↑下層区域で対魔掃討業のダイバーをしている天人の部屋がここ。机の上にはコンピュータがあったりして、結構いい生活をしているようだ

### ホウメイがやってきた

←突然、傷ついたホウメイを連れて美紅がやってきた

→話を聞くと、さらわれた姉を助けてほしいという

### 姉のシャオメイがさらわれたらしい

# 戦闘システムも要チェックだぞ

『幻影都市』では、「たたかう」、「にげる」、「つかう」、「ぼうぎょ」などのコマンドの中から、状況にあわせてコマンドを選択して、敵と交互に戦闘をするという、コマンド入力式の戦闘システムが採用されている。

同社の作品『サーク』シリーズに代表されるような、剣で切りつけて敵を倒す！　という反射神経が大切な、アクションでの戦闘システム。いわゆるアクション・ロール・プレイング・ゲーム（ARPG）が苦手だった人でも、がんばって続ければどんどん先に進めるようになっているのがうれしい。

しかも、このコマンドでの戦闘シーンでは、擬似3Dで奥行きを表現している画面の中で、アニメ処理された敵と味方のキャラクタが、まるでアクション・ゲームのように動き回って激しい戦闘シーンが繰りひろげられる。

下で紹介している戦闘シーンの連続写真は、誌面の都合で大幅にカットされてしまったが、実際はこれの数倍のアニメパターンを持っているぞ。

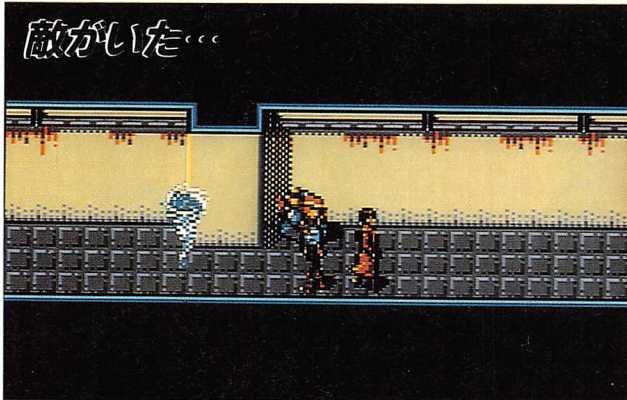
## 攻撃方法も多彩！

敵、味方とも、実に多彩な攻撃方法を持っている。おなじ敵でも数種類の攻撃方法を持っていて、倒さなければならないほうとしてはなかなかやっかい。もちろん味方の方も、常に数種類の武器アイテムを持ち歩け、敵にあわせた攻撃方法を選んで戦闘ができるようになっているのだ

↑1度に敵全体を攻撃することもできる

↑屈折して迫ってくるレーザー攻撃だ

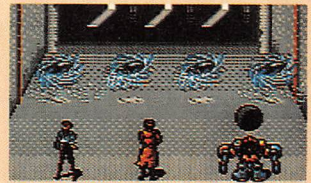
↑敵1匹に、集中攻撃もできるのだ

敵がいた…

↑天人たちの左にある小さな龍巻のようなのが敵なのだ

↑敵の1匹が動き始めたぞ

↑回転しながらどんどん近づいてくる

↑敵の攻撃が終わるまではなにもできない

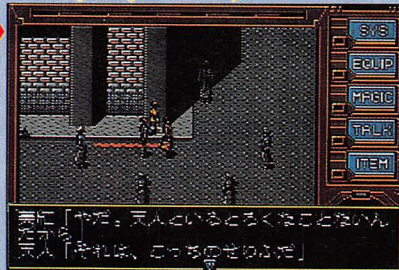
↑こんなところにまで迫ってきた

↑敵は、捨て身の体当たりの攻撃をしかけてきていたのだ。さあ、今度はこっちの番だ！

……!?

→何やらあやしい気配が感じられるのだが……

←シャオメイを助ける相談をするために老師に会いにいく

### 老師に会いに行こうとするが…

### こいつらはいったい何者だ？

↑老師のもとへと急ぐ天人たちの前にあらわれたのは、いったい何者なのか？　しかし、考えている余裕はないぞ！

## 芸もこまかいのだ

イベントシーンに限らず、このゲームではふつうに見ているとなかなか気がつかなかったり、見逃してしまったりするところまで細かく描かれている。天人のアパートメントにあるコンピュータのモニタがチラついていたり、吸っているタバコの煙がゆらめいているところなんか、本当によくできている。コートを着るところなんて、生きている人間よりも上手に着るぐらい。こんなところにも注目すると、より楽しめるのだ

↑まず、コートを背中に掛ける

↑そして、左腕をそでに通す

↑もう一方の腕を右そでに通す

↑きれいに整えて、着れたぞ！

# 魔天教組織のキャラクタ紹介

天人たちの敵となる魔天教組織は、魔天王を中心に魔界八部衆と呼ばれる8人の側近で組織されている。この八部衆は魔天王に選ばれた者たちだ。この他にも、魔天八部衆がそれぞれに手下を連れていたりとあまりにも膨大な人数のため、魔天教組織に関わる人物の総数は明らかにはされていないのが実情だ。

そして、この魔天八部衆は、それぞれに「ダーサ」と呼ばれる魔法のようなあやしげな術が使え、中には魔天王さえも恐れるほどのダーサの力を持つ者もいるという。

魔天教の頂点に立つ最高指導者。その姿を見ることができるのは魔界八部衆のみであるが、特別なことがないかぎり姿を見せることはない。能力その他すべてが謎

魔天八部衆の事実上の筆頭。常人をはるかに超える肉体を持ち、火のダーサの術を使う。その戦闘能力は魔天王ですら恐れさせる

某パンクバンドのおっかけをやっていたという過去を持つ彼女。本名はアーク・ライトニングという。雷のダーサをあやつる

麻薬の常習者で、ときどき性格破綻をきたすこともあるが、政治経営手腕に優れている。風のダーサをあやつる

地のダーサの術をあやつる男。魔界八部衆の中で右にでる者のないほどの武闘派戦士である。その過去は謎につつまれている

いつも鎧を身につけていて、その素顔を知る者はほとんどいない。本名などもすべてが不明。鋼のダーサをあやつる

森と獣にかこまれた気ままな生活を送っているが、その力は魔天八部衆の中でもかなりのものといわれる。樹のダーサをあやつる

その行動はきまぐれであるが、女呪術者でもあり、新世代人工生体の開発をする科学者でもある。月のダーサをあやつる

ハーレムを築き女遊びにふけるその裏では、なにを考えているのかわからないところがある。水のダーサをあやつる

# 幻影都市の開発者にインタビュー!!

『幻影都市』の制作もいよいよ追いこみへとさしかかっていていそがしい盛りのマイクロキャビンさんに、気になっていることを読者のみんなに代わって質問してみたぞ。代表として回答してくださったのは『幻影都市』の開発に携わっている中津泰彦さんと、このゲームのキャラクタの原画などを担当している百鬼丸さん。

あれもこれもと欲張っていろいろ聞いてみたので、かなり読みごたえがあるぞ。まあ、とにかく読んでみてくださいな。

Q 『幻影都市』を開発するきっかけってなんですか?

A なんといっても、RPGにもっと様々な世界を持ちこみたかったということです。

Q 『サーク』シリーズは終わっちゃうんでしょうか?

A いえいえ、『サーク』シリーズはこれからも続けていこうと思っています。新たな作品が加わったと思っていただいてかまいません。

Q いちばん注目してほしいところはどこですか?

A それは、キャラクタの演技(イベント等)シーンですね。ここまでやるなんて/ と、きっと思わせてあげますよ。それと、戦闘シーンでのアニメ処理もすごいですよ。動きで『サーク』シリーズにだって負けていませんから。全てはVRシステムの生みだす技です。これからもVRシステムは進化しますよ。期待してください。

Q 男同士のベッドシーンがあるっ/ ということですが、なぜ必要だったのですか?

この『幻影都市』が遊べるようになるまでもうすこしのガマンだぞ

A はい。好きだから(おいおい)じゃなくて、異常な世界を演出するために考えました。社内での評判だってなかなかのものなんですよ。楽しみにしていてくださいね。

Q 登場人物は全部で何人くらいになりますか?

A いろいろ合わせて、30人以上は確実ですね。

Q 『サーク』シリーズにあったようなシューティングシーンはありますか?

A いろいろと方法は考えたのですが、ありません。

Q ターボR専用になった理由はなんですか?

A 主にメモリ関係です。『幻影都市』のシステムは『サーク』シリーズの3〜4倍のメモリを必要としていたことと、処理速度のことを考えるとターボR以外ではちょっと……。

Q MSX2/2+対応版の発売はありますか?

A メモリ、スピードの両方から見て、そのままの移植は不可能です。スケールダウンして発売しても喜ばれないでしょうし、開発の手が空いていないのが実情です。とりあえずひと段落してから考えるつもりです。

Q 天人たちの最終目的ってなんですか? (あぶない!?)

A それは……。天人が自分を見つけることとでもいっておきましょう。(哲学的な答えだ)

Q MIDI対応のBGMってどんな感じですか?

A とても苦労しただけあって、クリアな音作りができたと思っています。聞いてもらえればわかると思いますが、そのすごさは鳥ハダもんです。大苦戦して作りあげた極上の音質を、じっくりとあじわってください。

Q 開発でいちばん苦労した点はどこでしょうか?

A 戦闘シーンでのアニメ処理でしょうか? 『サーク』シリーズよりもずっとむずかしかったです。アニメ処理とコマンド選択をシンクロさせるところが大変でした。グラフィックの担当者が、広いマップとパターンの多いキャラクタを目の前にして一心に仕事をしていました。

●中津泰彦さん

『幻影都市』の開発者がこの方なのだ

●百鬼丸さん

キャラデザイナーはこの方。素顔は?

Q 開発状況はどんなもんでしょうか?

A ちょっと遅れぎみ。(ははは……)でも、年末には必ず発売しますから、お金を貯めて持っていてください。

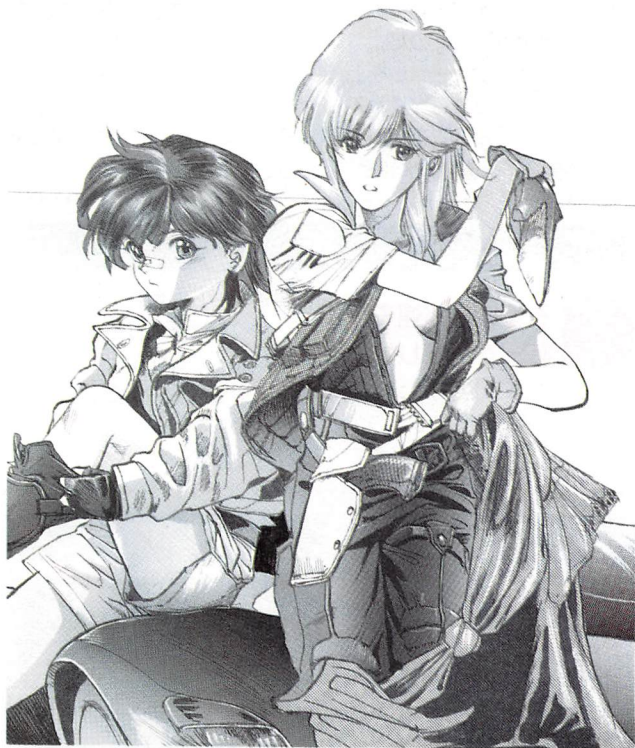
Q 気が早いですが『幻影都市II』の発売予定はありますか?

A まだ考えていません。『幻影都市』は完結する作品ですから。でも、リクエストしだいでは可能性はありますよ。

Q なにかいいたいことがあればひとことどうぞ/

A すみません/ メモリが足らなくてPCM音源がつかえませんでした。次はかならずつかいます。ごめんなさい!!

Q 読者へのメッセージを何かひとことおねがいします。

A この『幻影都市』は、かなり変な(おもしろい)ものになりました。ぜひ、あなたの目、耳、心で味わってください。

百鬼丸さんが、いそがしいなかわざわざ描いてくださった貴重なイラストだぞ

今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントはなし。テレカは阿達裕則、やくもとイラストの採用者全員に。本能寺の変の2人は真偽がわかるまで保留ということで。

# ゲーム十字軍

CONTENTS

★今月の付録ディスクは右の梅麿作グラフィックが見られます。
●ゲームのぞき穴→今月はピーチアップ8、三国英傑伝とファンダムゲームのSILVER SNAIL（10月号掲載）の3本です。
●歴史の散歩道→ついにやります武将風雲録版武将トーナメント団体戦！
●桃色図鑑→今月はサークシリーズの女の子たちが主人公です。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

兵庫県・サマーソルトガイル

## ゲームのぞき穴

### ピーチアップ8（R・ポリス採用試験）

**いろいろな楽しいモードが発見されたのだ！**

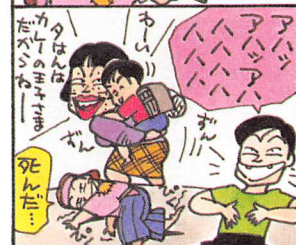
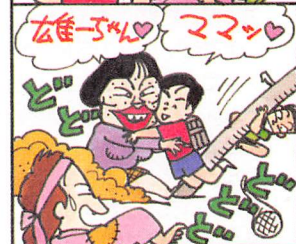
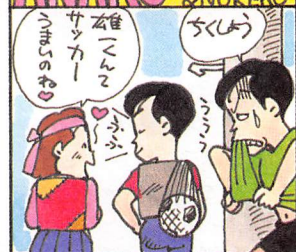
『ピーチアップ8』に入っているR・ポリス採用試験で10倍楽しめる技が発見されたのだ。

メニュー画面でカーソルを上下に動かすとコマンドが変わるので、好きなモードで遊ぼうぜ。

（福島県／阿達裕則・18歳）

☆「SOUND TEST」にしてスペースキーを押すとゲームのBGMが聞ける。「NORMAL MODE」のときにスペースキーを押すと「OPEN MODE」になって相手のトランプが見えちゃう。最後の「さるののうみそ」は「にわとりののうみそ」になるけど、どんな効果があるのかわからない。

カーソルを上下に動かせばいいだけ

「OPEN MODE」なら負けしらず

### 三国英傑伝

**すごろくにも高速モードがあってうれしい!?**

すごろくゲームで対コンピュータと遊ぶとき、気になるのが待ち時間。そんなときのために高速モードが用意されていた。

やり方は（F2）を押すだけでいいんだからかんたん。これで、1人でも楽しくすごろくができるようになる!?

（徳島県／やくも・?歳）

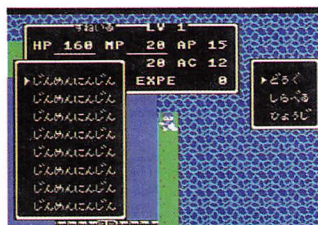
写真で見るかぎりでは、なんにもわからないと思うけど、実際はすごく速い！

### SILVER SNAIL

**これを見つけられればお金持ちになれるのだ**

隠れアイテム「人面にんじん」をガイアの城の右どなりに発見したぞ。詳しくは写真を見てね。

（埼玉県／野村周平・13歳）

ガイアの城の右にある通路を進んで行く

にんじんはいくつでもひろえるので、たくさんひろって売ればアッというまにお金持ち

## 歴史の散歩道① 今月のおはがき〜イラスト特集！〜

10月号で魏王の魂が稲泉知に宣戦布告をした反響がすごかった。
まず、当の稲泉知がこの挑戦を受けた（ハガキのオモテでさらに続・続・三国志ＦＡＮにも宣戦布告！）。つづいて、ＳＨＩＯＲＩが稲泉に、孫権の兵法書が稲泉、魏王の魂の両者に宣戦！　加えて三好正晃が魏王の魂の救援を宣言。イラスト界にも戦国の嵐が吹き荒れた！　孤立無援の稲泉知、救いの手を差しのべる者はいないのか？　また、２枚採用の林童、ナイススティック太郎もあなどれないぞ。今後の展開に注目したい。

東京都・ナイススティック太郎クン。迫力ある絵は軽い絵ばかりのなかにあって目立つ

広島県・林童クン。シャープな線とカラフルさがステキな作品だぞ

同じく林童クン。「花関索伝」の関索の結婚話をモチーフにして描いてくれた

静岡県・魏王の魂クン。味方も得たことだし頑張って送ってきてほしいものだ

### 対決の火花散る!!　イラストは今、戦国時代へ！

東京都・稲泉知クン。敵は多いが、常連の意地を見せて毎号掲載を目指せ！

三重県・ＳＨＩＯＲＩクン。不思議なタッチがおもしろい、また見てみたいぞ

東京都・孫権の兵法書クン。両者を相手取るのは大変だが、この先どうなる？

大阪府・三好正晃クン。助太刀するという姿勢が好感が持てる、絵はもうちょっと勉強かな

ANAKO & NUKEKO　レッツダイエット　文：中野カンフー

## 新コーナー タイトル未定

ローカルCMと悲しい話　●某CMのパロディCMをみつけました。某CMとはファミ〇〇ウォーズのCMでパロったCMで「♪〇〇ちゃんぽん、おいしいぞー」と歌いながら数人走っています。九州の方とくに長崎の方は一度見てみなされや。（福岡県／ＭＳＸ２＋・11歳）☆超ローカルな情報をありがとう。●このはがきでＭＳＸ・ＦＡＮに出したはがき、封筒が約50枚になった。そのうちプレゼントがあたったり、採用されたのはたったの3回。かなしい……。（愛知県／小栗守雄・14歳）☆これで4回目、こんなに採用されているのに悲しいなんて、1度も採用されたことのない人が見たらどんなふうに思うだろうか……聞いてみたい、うぷぷ。

## ウワサの真偽

みんなからの情報を待っている本能寺の変だが、いくつかの情報がよせられている。しかし、情報に食いちがう点などが多く、編集部では本能寺の変は起こってはいない。より詳しい情報を送ってもらうためにも、ここに代表的な情報を２つ紹介しておこう。

●有名な本能寺の変が起こることを発見しました。まず、シナリオ２でスタートします。ふつうにゲームを進めて丹波と山城をかならず取ります。そして、丹波の城主を明智光秀にします。つぎに、すべての領地を委任して、織田信長は山城を本国にします。このとき、山城には信長の以外の武将を置かないようにします。山城の兵は39にします。あとは1582年５月になると、明智光秀が攻めてきて本能寺の変が起こります。
（茨城県／GENIUS豊田・16歳）

●本能寺の変のウワサの真偽の追求について。シナリオ２の実力モードを織田信長でプレイします。領土を丹波と山城を含んで18国くらいになるまで広げます。丹波の城主を明智光秀にして、数名の武将と多勢の兵を置きます。このとき丹波の国は絶対に委任してはいけません。織田信長は山城を本国にして家臣に織田信忠と森蘭丸を呼んでおきます。山城の兵は０にしてください。ゲームを続けていると本能寺の変が起こります。
（山口県／吉武直樹・？歳）

２人の情報に共通なのが信長が山城の城主、明智光秀が丹波の城主だということぐらいだ。あとは、条件に違いがある。編集部で確認をしてみたのだがどちらの方法でも本能寺の変は起こらなかった。きっとまだ条件があるのに気づいていないからだと思う。本能寺の変は『信長の野望・武将風雲録』のなかでいちばんのイベントだろうから、ぜひ見てみたいたいものだ。より詳しい情報を待っている。

| GENIUS豊田の主張 | 吉武直樹の主張 |
|---|---|
| シナリオ2 | シナリオ2、実力モード |
| ふつうにプレイをするが丹波と山城はかならずとる | 領土は丹波と山城を含んで18国ぐらいに広げる |
| 丹波の城主を明智光秀にする | 丹波に明智光秀と数名の武将と多勢の兵を置く |
| すべての国を委任にする | 丹波の国は絶対に委任してはいけない |
| 織田信長は山城を本国にする | 織田信長は山城を本国にする |
| 山城には織田信長以外の武将を置かない | 山城に織田信忠と森蘭丸を呼んでおく |
| 山城の兵は39にする | 山城の兵は0にする |
| 1982年5月に本能寺の変が起こる | ゲームを続けていると本能寺の変が起こる |

1582年なのに本能寺の変は起きない

つぎは武将トーナメント告知！→

新コーナー タイトル未定

## 歴史の散歩道② 武将風雲録

# 武将トーナメント団体戦 決戦！関ヶ原

ゲームを持ってなくて「島津くん～」に参加できなかったアナタに朗報！

## 今回は戦国を舞台に戦うぞ！

全国の大名が天下統一を夢見て、自らの軍団を率いて合戦を繰り返し、弱者は淘汰（とうた）され、強者はさらに力を持つ者によって取ってかわられる。そんな戦国時代のさまはまるでトーナメント戦のよう（けっこう強引かな?）。これをモチーフになにかイベントができないかと考えたところ、過去2回開催し好評を博した、武将トーナメントに思い到った。そこで今回は、武将風雲録で戦国を舞台に8軍団によるトーナメント戦を行うことにした。名づけて「決戦／関ヶ原」。もちろん、参加軍団を決めるのはキミだ。あ、ちなみに武将風雲録には関ヶ原の古戦場マップはないので、23国美濃の国を舞台にしようと思う。やっぱり、戦国の合戦といえば関ヶ原はかかせないよね～。

戦国の群雄が夢見て果たせなかった天下統一。かわりにキミが思い思いの軍団を組織して夢を実現してほしい

## シナリオ2登場 全武将リスト

| 武将名 | 読み | 所属大名 | 所属国 | 戦闘力 |
|---|---|---|---|---|
| 赤井直正 | アカイナオマサ | 波多野 | 丹波 | 79 |
| 赤尾清綱 | アカオキヨツナ | 浅井 | 近江 | 66 |
| 赤松則英 | アカマツノリヒデ | ー | 播磨 | 65 |
| 赤松則房 | アカマツノリフサ | 赤松 | 播磨 | 39 |
| 赤松義祐 | アカマツヨシスケ | 赤松 | 播磨 | 46 |
| 秋山信友 | アキヤマノブトモ | 武田 | 信濃 | 74 |
| 明智秀満 | アケチヒデミツ | ー | 美濃 | 74 |
| 明智光秀 | アケチミツヒデ | 織田 | 美濃 | 82 |
| 浅井長政 | アサイナガマサ | 浅井 | 近江 | 82 |
| 朝倉景鏡 | アサクラカゲアキラ | 朝倉 | 越前 | 56 |
| 朝倉景健 | アサクラカゲタケ | 朝倉 | 越前 | 57 |
| 朝倉義景 | アサクラヨシカゲ | 朝倉 | 越前 | 39 |
| 浅野長政 | アサノナガマサ | 織田 | 美濃 | 64 |
| 朝日奈信置 | アサヒナノブオキ | ー | 駿河 | 45 |
| 朝比奈泰朝 | アサヒナヤストモ | ー | 遠江 | 66 |
| 足利義昭 | アシカガヨシアキ | 足利 | 山城 | 24 |
| 足利義氏 | アシカガヨシウジ | 北条 | 下総 | 28 |
| 蘆名盛興 | アシナモリオキ | 蘆名 | 陸前 | 51 |
| 蘆名盛隆 | アシナモリタカ | ー | 陸前 | 67 |
| 蘆名義広 | アシナヨシヒロ | ー | 陸前 | 43 |
| 安宅清康 | アタギキヨヤス | ー | 讃岐 | 62 |
| 安宅信康 | アタギノブヤス | 三好 | 讃岐 | 57 |
| 穴山信君 | アナヤマノブキミ | 武田 | 駿河 | 40 |
| 姉小路信綱 | アネガコウジノブツナ | 姉小路 | 飛驒 | 41 |
| 姉小路頼綱 | アネガコウジヨリツナ | 姉小路 | 飛驒 | 63 |
| 尼子勝久 | アマゴカツヒサ | ー | 播磨 | 39 |
| 天野景貫 | アマノカゲツラ | ー | 遠江 | 41 |
| 天野隆重 | アマノタカシゲ | 毛利 | 出雲 | 67 |
| 荒木村重 | アラキムラシゲ | ー | 摂津 | 69 |
| 安国寺恵瓊 | アンコクジエケイ | ー | 安芸 | 11 |
| 安藤守就 | アンドウモリナリ | 織田 | 美濃 | 48 |
| 井伊直政 | イイナオマサ | ー | 遠江 | 78 |
| 池田勝正 | イケダカツマサ | 三好 | 摂津 | 64 |
| 池田恒興 | イケダツネオキ | 織田 | 美濃 | 63 |
| 池田輝政 | イケダテルマサ | ー | 尾張 | 67 |
| 石川数正 | イシカワカズマサ | 徳川 | 三河 | 50 |
| 石田三成 | イシダミツナリ | ー | 近江 | 43 |
| 伊集院忠棟 | イジュウインタダムネ | 島津 | 薩摩 | 76 |
| 以心崇伝 | イシンスウデン | ー | 遠江 | 10 |
| 磯野員昌 | イソノカズマサ | 浅井 | 近江 | 80 |
| 市川経好 | イチカワツネヨシ | 毛利 | 石見 | 59 |
| 一万田鑑実 | イチマダアキザネ | 大友 | 豊後 | 79 |
| 一万田鎮実 | イチマダシゲザネ | ー | 豊後 | 66 |
| 一色義清 | イッシキヨシキヨ | 一色 | 丹後 | 55 |
| 一色義定 | イッシキヨシサダ | 一色 | 丹後 | 52 |
| 一色義道 | イッシキヨシミチ | 一色 | 丹後 | 60 |
| 伊東一刀斎 | イトウイットウサイ | ー | 相模 | 76 |
| 伊東祐兵 | イトウスケタカ | ー | 日向 | 58 |
| 伊東義祐 | イトウヨシスケ | 伊東 | 日向 | 65 |
| 稲富祐直 | イナドメスケナオ | 一色 | 丹後 | 69 |
| 稲葉一鉄 | イナバイッテツ | 織田 | 美濃 | 74 |
| 猪苗代盛国 | イナワシロモリクニ | 蘆名 | 陸前 | 59 |
| 猪苗代盛胤 | イナワシロモリタネ | ー | 陸前 | 51 |
| 今川氏真 | イマガワウジザネ | ー | 遠江 | 21 |
| 岩上朝堅 | イワガミトモタカ | 北条 | 下総 | 35 |
| 岩成友通 | イワナリトモミチ | 三好 | 摂津 | 68 |
| 犬童頼兄 | インドウヨリモリ | ー | 肥後 | 50 |
| 犬童頼安 | インドウヨリヤス | 相良 | 肥後 | 73 |
| 上杉景勝 | ウエスギカゲカツ | 上杉(謙) | 越後 | 83 |
| 上杉景虎 | カエスギカゲトラ | 上杉(謙) | 越後 | 55 |
| 上杉景信 | ウエスギカゲノブ | 上杉(謙) | 越後 | 42 |
| 上杉謙信 | ウエスギケンシン | 上杉(謙) | 越後 | 100 |
| 上杉憲政 | ウエスギノリマサ | 上杉(謙) | 上野 | 38 |
| 上杉憲盛 | ウエスギノリモリ | 北条 | 武蔵 | 51 |
| 宇喜多忠家 | ウキタタダイエ | 宇喜多 | 備前 | 67 |
| 宇喜多直家 | ウキタナオイエ | 宇喜多 | 備前 | 61 |
| 宇喜多秀家 | ウキタヒデイエ | ー | 備前 | 70 |
| 氏家卜全 | ウジイエボクゼン | 織田 | 美濃 | 66 |
| 氏家守棟 | ウジイエモリムネ | 最上 | 出羽 | 53 |
| 臼杵鑑速 | ウスキアキハヤ | 大友 | 豊後 | 58 |
| 宇都宮国綱 | ウツノミヤクニツナ | ー | 下野 | 45 |
| 宇都宮広綱 | ウツノミヤヒロツナ | 宇都宮 | 下野 | 34 |
| 上井覚兼 | ウワイカクケン | 島津 | 薩摩 | 65 |
| 江戸重通 | エドシゲミチ | ー | 下総 | 38 |
| 江里口信常 | エリグチノブツネ | 龍造寺 | 肥前 | 80 |
| 円城寺信胤 | エンジョウジノブタネ | 龍造寺 | 肥前 | 70 |
| 遠藤基信 | エンドウモトノブ | 伊達 | 陸奥 | 49 |
| 大久保忠世 | オオクボタダヨ | 徳川 | 三河 | 69 |
| 太田資正 | オオタスケマサ | ー | 常陸 | 70 |
| 大谷吉継 | オオタニヨシツグ | ー | 越前 | 72 |
| 大友宗麟 | オオトモソウリン | 大友 | 豊後 | 76 |
| 大友親家 | オオトモチカイエ | ー | 豊後 | 62 |
| 大友親盛 | オオトモチカモリ | ー | 豊後 | 50 |
| 大友義統 | オオトモヨシムネ | ー | 豊後 | 39 |
| 小笠原長忠 | オガサワラナガタダ | 徳川 | 遠江 | 59 |
| 岡利勝 | オカトシカツ | 宇喜多 | 備前 | 57 |
| 岡部元信 | オカベモトノブ | ー | 遠江 | 64 |
| 岡本正親 | オカモトマサチカ | ー | 下野 | 50 |
| 岡吉正 | オカヨシマサ | 鈴木 | 紀伊 | 52 |
| 奥田忠高 | オクダタダタカ | 織田 | 大和 | 29 |
| 奥山常陸介 | オクヤマヒタチノスケ | 織田 | 伊勢 | 43 |
| 長船貞親 | オサフネサダチカ | 宇喜多 | 備前 | 42 |
| 長船綱直 | オサフネツナナオ | ー | 備前 | 32 |
| 織田有楽斎 | オダウラクサイ | 織田 | 尾張 | 49 |
| 織田信雄 | オダノブカツ | ー | 伊勢 | 55 |
| 織田信包 | オダノブカネ | 織田 | 伊勢 | 59 |
| 織田信孝 | オダノブタカ | ー | 伊勢 | 63 |
| 織田信忠 | オダノブタダ | 織田 | 尾張 | 69 |
| 織田信長 | オダノブナガ | 織田 | 美濃 | 88 |
| 織田秀信 | オダヒデノブ | ー | 美濃 | 50 |
| 鬼庭綱元 | オニニワツナモト | 伊達 | 陸奥 | 62 |
| 小野崎従通 | オノザキツグミチ | ー | 常陸 | 42 |
| 小幡重貞 | オバタシゲサダ | 上杉(謙) | 上野 | 50 |
| 小山田信茂 | オヤマダノブシゲ | 武田 | 甲斐 | 77 |
| 海北綱親 | カイホウツナチカ | 浅井 | 近江 | 72 |
| 香川親和 | カガワチカカズ | ー | 讃岐 | 67 |
| 香川元景 | カガワモトカゲ | 三好 | 讃岐 | 41 |
| 柿崎景家 | カキザキカゲイエ | 上杉(謙) | 越後 | 85 |
| 垣屋光成 | カキヤミツナリ | 山名 | 因幡 | 55 |
| 笠原政堯 | カサハラマサタカ | ー | 相模 | 43 |
| 片倉景綱 | カタクラカゲツナ | ー | 陸奥 | 76 |
| 加藤清正 | カトウキヨマサ | ー | 尾張 | 83 |
| 加藤嘉明 | カトウヨシアキ | 織田 | 美濃 | 70 |
| 金上遠江守 | カナガミトオトウミノカミ | 蘆名 | 陸前 | 38 |
| 金森長近 | カナモリナガチカ | 織田 | 美濃 | 68 |
| 蒲生氏郷 | ガモウウジサト | 織田 | 伊賀 | 77 |
| 蒲生賢秀 | ガモウカタヒデ | 織田 | 伊賀 | 43 |
| 河合吉統 | カワイヨシムネ | 朝倉 | 越前 | 28 |
| 神戸具盛 | カンベトモモリ | 織田 | 伊勢 | 42 |
| 喜入季久 | キイレスエヒサ | 島津 | 薩摩 | 57 |
| 北条景広 | キタジョウカゲヒロ | 上杉(謙) | 上野 | 45 |
| 北条高広 | キタジョウタカヒロ | 上杉(謙) | 上野 | 78 |
| 北畠具教 | キタバタケトモノリ | 織田 | 伊勢 | 69 |
| 吉川経安 | キッカワツネヤス | 毛利 | 石見 | 59 |
| 吉川広家 | キッカワヒロイエ | ー | 石見 | 61 |
| 吉川元長 | キッカワモトナガ | 毛利 | 石見 | 72 |
| 吉川元春 | キッカワモトハル | 毛利 | 石見 | 85 |
| 京極高次 | キョウゴクタカツグ | ー | 近江 | 55 |
| 吉良親貞 | キラチカサダ | 長宗我部 | 土佐 | 70 |
| 吉良親実 | キラチカザネ | ー | 土佐 | 51 |
| 九鬼守隆 | クキモリタカ | ー | 伊勢 | 69 |
| 九鬼嘉隆 | クキヨシタカ | ー | 伊勢 | 75 |
| 口羽通良 | クチバミチヨシ | 毛利 | 石見 | 67 |
| 熊谷信直 | クマガイノブナオ | 毛利 | 石見 | 68 |
| 来島長親 | クルシマナガチカ | ー | 伊予 | 59 |
| 来島通総 | クルシマミチフサ | ー | 伊予 | 66 |
| 黒田官兵衛 | クロダカンベエ | ー | 播磨 | 85 |
| 黒田長政 | クロダナガマサ | ー | 播磨 | 78 |
| 高坂昌信 | コウサカマサノブ | 武田 | 信濃 | 83 |
| 香宗我部親泰 | コウソカベチカヤス | 長宗我部 | 土佐 | 72 |
| 河野通直 | コウノミチナオ | 河野 | 伊予 | 36 |
| 河野通宣 | コウノミチノブ | 河野 | 伊予 | 62 |
| 小島職鎮 | コジマモトシゲ | 上杉(謙) | 越中 | 27 |
| 児玉就英 | コダマナリヒデ | ー | 安芸 | 67 |
| 木造具政 | コヅクリトモマサ | 織田 | 伊勢 | 51 |
| 後藤又兵衛 | ゴトウマタベエ | ー | 播磨 | 83 |
| 小西行長 | コニシユキナガ | ー | 備前 | 51 |
| 小早川隆景 | コバヤカワタカカゲ | 毛利 | 安芸 | 72 |
| 小早川秀秋 | コバヤカワヒデアキ | ー | 安芸 | 57 |
| 小早川秀包 | コバヤカワヒデカネ | ー | 安芸 | 68 |
| 斎藤竜興 | サイトウタツオキ | ー | 越前 | 55 |
| 斎藤朝信 | サイトウトモノブ | 上杉(謙) | 越後 | 69 |
| 佐伯惟教 | サエキコレノリ | 大友 | 豊後 | 67 |
| 酒井家次 | サカイイエツグ | ー | 三河 | 58 |
| 酒井忠次 | サカイタダツグ | 徳川 | 三河 | 66 |
| 榊原康政 | サカキバラヤスマサ | 徳川 | 三河 | 80 |
| 相良義陽 | サガラヨシヒ | 相良 | 肥後 | 53 |
| 相良頼房 | サガラヨリフサ | ー | 肥後 | 47 |
| 佐久間信盛 | サクマノブモリ | 織田 | 美濃 | 53 |
| 佐久間正勝 | サクママサカツ | ー | 伊勢 | 52 |
| 佐久間盛政 | サクマモリマサ | 織田 | 美濃 | 79 |
| 鮭延秀綱 | サケノベヒデツナ | 最上 | 出羽 | 58 |
| 佐々木小次郎 | ササキコジロウ | ー | 播磨 | 79 |
| 佐々成政 | サッサナリマサ | 織田 | 尾張 | 73 |
| 佐世元嘉 | サセモトヨシ | 毛利 | 出雲 | 35 |
| 佐竹義重 | サタケヨシシゲ | 佐竹 | 常陸 | 76 |
| 佐竹義喬 | サタケヨシスケ | 佐竹 | 常陸 | 57 |
| 佐竹義宣 | サタケヨシノブ | ー | 常陸 | 62 |
| 佐竹義憲 | サタケヨシノリ | ー | 常陸 | 41 |
| 里見義堯 | サトミヨシタカ | 里見 | 安房 | 53 |
| 里見義弘 | サトミヨシヒロ | 里見 | 安房 | 61 |
| 里見義康 | サトミヨシヤス | ー | 安房 | 43 |
| 里見義頼 | サトミヨシヨリ | 里見 | 安房 | 52 |
| 真田信綱 | サナダノブツナ | 武田 | 信濃 | 74 |

**いちばんヒマなやつ** 大学生なのでとてもヒマだったから、武将風雲録でいったい誰がいちばん長生きするのかやってみたところ（シナリオ2、実力モード）、毛利秀就（もうりひでなり）がいちばん最後に残った。その後彼は1672年9月、77歳の生涯を閉じた。ところがよく考えてみると、いちばん長生きしたのは今井宗久（いまいむねひさ）であることに気づいた。なにせ、今井は1520年生まれ、だからすくなくとも152年間は生きている。やはり今井はただものではない。ちなみに全員死んだときのコメントは戦国武将が全員死んで、天下は太平になったというものだった。だからどうしても武将風雲録がクリアしたい人はずっとほっとけばいいのだ。（愛知県／趙雲子龍が一番?歳）

新コーナータイトル未定

弱小大名秘話　●ぼくはシナリオ2の姉小路で1586年まで1回も攻めませんでした。弱小大名でもすぐ攻めこめばかんたんですけど、ずっと内政をしていました。この苦労をわかってください。まず、12国にいる大名に対しては外交で仲良くしました。23国の織田はばかにして、2人で攻めてくるので大名に騎馬兵5を率いさせてぎりぎりまで引きよせてから一気に敵の本陣をついて退却させました。この技で10回以上敵を撃退することができました。（岡山県／日本人・13歳）☆苦労はわかりました。●ぼくはシナリオ1の姉小路・実力モードだけじゃなく、シナリオ2の姉小路、畠山、里見、相良でも全国統一しました。もちろん実力モードで。（富山県／国沢晃・15歳）☆ごくろうさま。

## 戦国の覇者は誰か？参加軍団募集！

5対5の団体戦という基本は三国志IIのときと同じ。しかし、武将風雲録には一騎討ちシステムはないので、かわりに兵を率いた部隊同士の突撃による勝負とした。その際、はじめは5人の武将に一律に100ずつ兵力を割り振ろうと思ったが、あまりにも芸がないので、総兵力300を各人の思い思いに振り分けてもらうことにした。これにより、戦略性がアップし、戦闘力が低くても兵力でカバーしたり、逆に強い武将なら兵力で劣っていても敵を打ち破ったりといったことが可能となった。また、今回はあくまで軍団同士の戦いなので、敵将を多く倒したほうではなく、味方の残存兵力の多いほうを勝者とする。よって、1人しか武将が残らなくても一発逆転なんてこともありうるぞ。そして、今回は突撃で勝負をつけるため、当然、敗れた武将は打ち取られる危険性がある。ということは、たとえ合戦に勝ったとしても自軍の将を失う場合がある。そのときは、対戦相手の生き残りのなかから強い武将を補充するのだ。

その他詳しいルールは右の表のとおり。ハガキに下表のシナリオ2登場武将のなかから、5人の武将の名前を振り分ける兵力とともに対戦順に書いて、「歴史の散歩道・決戦／　関ヶ原」係までふるって応募してほしい。1人8軍団までOKだ。ただし、開始後すぐ死んでしまう武将や、かなりあとあとまで登場しないような武将を入れると採用の可能性が低くなるぞ。優勝者および準優勝者には毎回のパターンで素敵な賞品をプレゼント。締切は11月末日必着。2月号からいよいよ熱戦の火蓋が切られるぞ！

### 関ヶ原　血闘の誓い

1、各軍団の構成は5人とし、戦闘力の合計値の上限は390とする。

2、各軍団、兵力300を5人の武将に任意に振りわける。ただし、1人の武将について、兵力の上限は100、下限は30とする。

3、合戦は双方1人ずつ順番に武将を出し、1対1の戦いを5回行う。双方ともどちらかが全滅するまで突撃を繰り返す。全員の対戦がすべて終わった後、残存兵力の多い方を勝利とする。

4、武将の対戦順はかならず指定すること。

5、部隊・兵訓練度・兵忠誠度・地形効果などの条件は同一のもとで行う。

| 武将名 | 読み | 所属大名 | 所属国 | 戦闘力 |
|---|---|---|---|---|
| 真田信之 | サナダノブユキ | ― | 信濃 | 69 |
| 真田昌幸 | サナダマサユキ | 武田 | 信濃 | 90 |
| 真田幸村 | サナダユキムラ | ― | 信濃 | 97 |
| 猿渡信光 | サルワタリノブミツ | ― | 播磨 | 69 |
| 塩谷孝信 | シオヤタカノブ | 宇都宮 | 下野 | 41 |
| 塩谷義孝 | シオヤヨシタカ | 宇都宮 | 下野 | 59 |
| 志賀親守 | シガチカモリ | 大友 | 豊後 | 64 |
| 繁沢元氏 | シゲサワモトウジ | 毛利 | 周防 | 66 |
| 宍戸隆家 | シシドタカイエ | 毛利 | 安芸 | 61 |
| 七里頼周 | シチリヨリチカ | 本願寺 | 加賀 | 35 |
| 篠原長房 | シノハラナガフサ | 三好 | 阿波 | 52 |
| 柴田勝家 | シバタカツイエ | 織田 | 美濃 | 88 |
| 島左近 | シマサコン | ― | 大和 | 80 |
| 島津家久 | シマヅイエヒサ | 島津 | 薩摩 | 87 |
| 島津家久 | シマヅイエヒサ | ― | 薩摩 | 80 |
| 島津歳久 | シマヅトシヒサ | 島津 | 薩摩 | 72 |
| 島津久保 | シマヅヒサヤス | ― | 薩摩 | 68 |
| 島津義久 | シマヅヨシヒサ | 島津 | 薩摩 | 74 |
| 島津義弘 | シマヅヨシヒロ | 島津 | 薩摩 | 83 |
| 下間頼照 | シモズマライショウ | 本願寺 | 加賀 | 49 |
| 下間頼竜 | シモズマライリュウ | 本願寺 | 加賀 | 56 |
| 下間頼廉 | シモズマライレン | 本願寺 | 加賀 | 78 |
| 上条政繁 | ジョウジョウマサシゲ | ― | 越後 | 63 |
| 神保長城 | ジンボウナガキ | 上杉(謙) | 越中 | 47 |
| 神保長住 | ジンボウナガスミ | 上杉(謙) | 越中 | 45 |
| 杉原盛重 | スギハラモリシゲ | 毛利 | 出雲 | 65 |
| 鈴木佐大夫 | スズキサダユウ | 鈴木 | 紀伊 | 70 |
| 鈴木重朝 | スズキシゲトモ | 鈴木 | 紀伊 | 74 |
| 鈴木重秀 | スズキシゲヒデ | 鈴木 | 紀伊 | 84 |
| 関盛信 | セキモリノブ | ― | 伊勢 | 39 |
| 十河存保 | ソゴウナガヤス | 三好 | 讃岐 | 79 |
| 大道寺政繁 | ダイドウジマサシゲ | 北条 | 武蔵 | 55 |
| 高橋紹雲 | タカハシショウウン | 大友 | 豊後 | 80 |
| 高山右近 | タカヤマウコン | ― | 摂津 | 52 |
| 多賀谷政広 | タガヤマサヒロ | 北条 | 下総 | 56 |
| 滝川一益 | タキガワカズマス | 織田 | 伊勢 | 78 |
| 武田勝頼 | タケダカツヨリ | 武田 | 甲斐 | 88 |
| 武田信玄 | タケダシンゲン | 武田 | 駿河 | 96 |
| 武田信廉 | タケダノブカド | 武田 | 甲斐 | 49 |
| 武田信豊 | タケダノブトヨ | 武田 | 甲斐 | 54 |
| 竹中半兵衛 | タケナカハンベエ | ― | 美濃 | 94 |
| 立花道雪 | タチバナドウセツ | 大友 | 豊後 | 85 |
| 立花宗茂 | タチバナムネシゲ | ― | 豊後 | 83 |
| 楯岡満茂 | タテオカミツシゲ | 最上 | 出羽 | 50 |
| 伊達実元 | ダテサネモト | 伊達 | 陸奥 | 65 |
| 伊達成実 | ダテシゲザネ | ― | 陸奥 | 85 |
| 伊達輝宗 | ダテテルムネ | 伊達 | 陸奥 | 57 |
| 伊達政宗 | ダテマサムネ | ― | 陸奥 | 84 |
| 種子島時堯 | タネガシマトキタカ | 島津 | 薩摩 | 62 |
| 長宗我部信親 | チョウソカベノブチカ | ― | 土佐 | 78 |
| 長宗我部元親 | チョウソカベモトチカ | 長宗我部 | 土佐 | 81 |
| 長宗我部盛親 | チョウソカベモリチカ | ― | 土佐 | 83 |
| 長続連 | チョウツグツラ | 畠山 | 能登 | 50 |
| 長網連 | チョウツナツラ | 畠山 | 能登 | 62 |
| 土橋守重 | ツチバシモリシゲ | 鈴木 | 紀伊 | 61 |
| 土持親成 | ツチモチチカナリ | 伊東 | 日向 | 69 |
| 筒井定次 | ツツイサダツグ | ― | 大和 | 41 |
| 筒井順慶 | ツツイジュンケイ | ― | 大和 | 46 |
| 筒井定慶 | ツツイジョウケイ | ― | 大和 | 29 |
| 藤堂高虎 | トウドウタカトラ | ― | 近江 | 76 |
| 遠山政景 | トオヤママサカゲ | 北条 | 武蔵 | 63 |

| 武将名 | 読み | 所属大名 | 所属国 | 戦闘力 |
|---|---|---|---|---|
| 戸川秀安 | トガワヒデヤス | 宇喜多 | 備前 | 55 |
| 戸川達安 | トガワミチヤス | ― | 備前 | 68 |
| 土岐頼次 | トキヨリツグ | ― | 大和 | 33 |
| 徳川家康 | トクガワイエヤス | 徳川 | 遠江 | 88 |
| 徳川信康 | トクガワノブヤス | ― | 三河 | 78 |
| 徳川秀康 | トクガワヒデヤス | ― | 三河 | 70 |
| 徳川秀忠 | トクガワヒデタダ | ― | 三河 | 58 |
| 鳥居元忠 | トリイモトタダ | 徳川 | 三河 | 80 |
| 内藤昌豊 | ナイトウマサトヨ | 武田 | 信濃 | 74 |
| 直江景網 | ナオエカゲツナ | 上杉(謙) | 越後 | 52 |
| 直江兼続 | ナオエカネツグ | ― | 越後 | 79 |
| 長池筑後 | ナガイケチクゴ | 伊東 | 日向 | 35 |
| 鍋島勝茂 | ナベシマカツシゲ | ― | 肥前 | 68 |
| 鍋島直茂 | ナベシマオナシゲ | 龍造寺 | 肥前 | 82 |
| 成松信勝 | ナリマツノブカツ | 龍造寺 | 肥前 | 78 |
| 新納忠元 | ニイロタダモト | 島津 | 薩摩 | 67 |
| 仁科盛信 | ニシナモリノブ | 武田 | 甲斐 | 79 |
| 丹羽長秀 | ニワナガヒデ | 織田 | 美濃 | 70 |
| 温井景隆 | ヌクイカゲタカ | 畠山 | 能登 | 29 |
| 乃美宗勝 | ノミムネカツ | 毛利 | 安芸 | 69 |
| 羽柴秀長 | ハシバヒデナガ | ― | 美濃 | 73 |
| 羽柴秀吉 | ハシバヒデヨシ | 織田 | 美濃 | 74 |
| 支倉常長 | ハセクラツネナガ | ― | 陸奥 | 34 |
| 畠山義慶 | ハタケヤマヨシノリ | 畠山 | 能登 | 47 |
| 波多野秀尚 | ハタノヒデナオ | 波多野 | 丹波 | 42 |
| 波多野秀治 | ハタノヒデハル | 波多野 | 丹波 | 61 |
| 波多野宗長 | ハタノムネナガ | 波多野 | 丹波 | 60 |
| 蜂須賀小六 | ハチスカコロク | 織田 | 尾張 | 70 |
| 服部半蔵 | ハットリハンゾウ | 徳川 | 遠江 | 81 |
| 花房正幸 | ハナブサマサユキ | 宇喜多 | 備前 | 66 |
| 馬場信房 | ババノブフサ | 武田 | 駿河 | 77 |
| 林通勝 | ハヤシミチカツ | 織田 | 尾張 | 38 |
| 原田宗時 | ハラダムネトキ | ― | 陸奥 | 71 |
| 久武親直 | ヒサタケチカナオ | 長宗我部 | 土佐 | 57 |
| 久武親信 | ヒサタケチカノブ | 長宗我部 | 土佐 | 65 |
| 百武賢兼 | ヒャクタケトモカネ | 龍造寺 | 肥前 | 79 |
| 平賀元相 | ヒラガモトスケ | 毛利 | 周防 | 48 |
| 風魔小太郎 | フウマコタロウ | 北条 | 相模 | 84 |
| 深水長智 | フカミナガトモ | 相良 | 肥後 | 23 |
| 福島正則 | フクシママサノリ | ― | 尾張 | 84 |
| 福留儀重 | フクトメノリシゲ | 長宗我部 | 土佐 | 68 |
| 福原貞俊 | フクハラサダトシ | 毛利 | 安芸 | 68 |
| 福原助就 | フクハラスケナリ | 赤松 | 薩摩 | 44 |
| 古田織部 | フルタオリベ | ― | 近江 | 46 |
| 北条氏邦 | ホウジョウウジクニ | 北条 | 武蔵 | 57 |
| 北条氏照 | ホウジョウウジテル | 北条 | 武蔵 | 65 |
| 北条氏直 | ホウジョウウジナオ | ― | 相模 | 47 |
| 北条氏規 | ホウジョウウジノリ | 北条 | 相模 | 51 |
| 北条氏政 | ホウジョウウジマサ | 北条 | 相模 | 46 |
| 北条氏康 | ホウジョウウジヤス | 北条 | 相模 | 85 |
| 北条幻庵 | ホウジョウゲンアン | 北条 | 相模 | 9 |
| 細川真之 | ホソカワサネユキ | 三好 | 阿波 | 38 |
| 細川忠興 | ホソカワタダオキ | ― | 山城 | 78 |
| 細川藤孝 | ホソカワフジタカ | 足利 | 山城 | 69 |
| 堀秀政 | ホリヒデマサ | 織田 | 美濃 | 74 |
| 本願寺光佐 | ホンガンジコウサ | 本願寺 | 加賀 | 62 |
| 本願寺光寿 | ホンガンジコウジュ | ― | 加賀 | 58 |
| 本庄繁長 | ホンジョウシゲナガ | 上杉(謙) | 上野 | 68 |
| 本多忠勝 | ホンダタダカツ | 徳川 | 遠江 | 85 |
| 前田玄以 | マエダゲンイ | ― | 尾張 | 24 |
| 前田利家 | マエダトシイエ | 織田 | 尾張 | 66 |

| 武将名 | 読み | 所属大名 | 所属国 | 戦闘力 |
|---|---|---|---|---|
| 正木頼忠 | マサキヨリタダ | 里美 | 安房 | 54 |
| 松田憲秀 | マツダノリヒデ | 北条 | 相模 | 31 |
| 松永久秀 | マツナガヒサヒデ | 織田 | 大和 | 72 |
| 松永久通 | マツナガヒサミチ | 織田 | 大和 | 40 |
| 丸目長恵 | マルメナガヨシ | 相良 | 肥後 | 77 |
| 三浦元忠 | ミウラモトタダ | 毛利 | 周防 | 35 |
| 三雲成持 | ミクモシゲモチ | ― | 伊賀 | 38 |
| 御子神典膳 | ミコガミテンゼン | ― | 安房 | 72 |
| 三木顕網 | ミツキアキツナ | 姉小路 | 飛騨 | 47 |
| 三木国網 | ミツキクニツナ | 姉小路 | 飛騨 | 29 |
| 宮本武蔵 | ミヤモトムサシ | ― | 備前 | 80 |
| 三好長治 | ミヨシナガハル | 三好 | 阿波 | 42 |
| 三好長逸 | ミヨシナガユキ | 三好 | 摂津 | 70 |
| 三好政康 | ミヨシマサヤス | 三好 | 摂津 | 69 |
| 三好義継 | ミヨシヨシツグ | 三好 | 摂津 | 56 |
| 村上武吉 | ムラカミタケヨシ | 毛利 | 安芸 | 64 |
| 村上元吉 | ムラカミモトヨシ | ― | 安芸 | 63 |
| 毛利輝元 | モウリテルモト | 毛利 | 安芸 | 69 |
| 毛利秀就 | モウリヒデナリ | ― | 安芸 | 59 |
| 毛利秀元 | モウリヒデモト | ― | 周防 | 62 |
| 毛利元就 | モウリモトナリ | 毛利 | 安芸 | 84 |
| 最上義光 | モガミヨシアキ | 最上 | 出羽 | 80 |
| 最上義守 | モガミヨシモリ | 最上 | 出羽 | 57 |
| 百地丹波 | モモチタンバ | ― | 伊賀 | 79 |
| 森蘭丸 | モリランマル | ― | 尾張 | 67 |
| 柳生宗矩 | ヤギュウムネノリ | ― | 大和 | 79 |
| 柳生宗厳 | ヤギュウムネヨシ | ― | 大和 | 78 |
| 屋代景頼 | ヤシロカゲヨリ | ― | 陸奥 | 79 |
| 山浦国清 | ヤマウラクニキヨ | 上杉(謙) | 越後 | 64 |
| 山県昌景 | ヤマガタマサカゲ | 武田 | 駿河 | 87 |
| 山中鹿之介 | ヤマナカシカノスケ | ― | 播磨 | 83 |
| 山名祐豊 | ヤマナスケトヨ | 山名 | 因幡 | 64 |
| 山名豊国 | ヤマナトヨクニ | 山名 | 因幡 | 60 |
| 山内一豊 | ヤマノウチカズトヨ | 織田 | 尾張 | 60 |
| 結城朝勝 | ユウキトモカツ | ― | 下総 | 38 |
| 結城晴朝 | ユウキハルトモ | 北条 | 下総 | 56 |
| 遊佐続光 | ユサツグミツ | 畠山 | 能登 | 55 |
| 吉田重俊 | ヨシダシゲトシ | 長宗我部 | 土佐 | 63 |
| 吉田政重 | ヨシダマサシゲ | ― | 土佐 | 65 |
| 依岡左京 | ヨリオカサキョウ | ― | 土佐 | 61 |
| 龍造寺隆信 | リュウゾウジタカノブ | 龍造寺 | 肥前 | 85 |
| 龍造寺長信 | リュウゾウジナガノブ | 龍造寺 | 肥前 | 58 |
| 龍造寺信周 | リュウゾウジノブチカ | 龍造寺 | 肥前 | 69 |
| 龍造寺政家 | リュウゾウジマサイエ | ― | 肥前 | 56 |
| 留守政景 | ルスマサカゲ | 伊達 | 陸奥 | 69 |
| 六角義治 | ロッカクヨシハル | ― | 甲斐 | 42 |
| 和田昭為 | ワダアキタメ | 佐竹 | 常陸 | 29 |
| 和田惟政 | ワダコレマサ | 足利 | 山城 | 69 |
| 渡辺守網 | ワタナベモリツナ | 徳川 | 遠江 | 72 |

<武将風雲録ハンドブックより抜粋>

つぎはサークシリーズの桃色図鑑→

今月は「も」ではじまる和歌ということでした。●もうかんげき ついにMファン やりましたね 特別定価から 定価に復帰（兵庫県／んげ・？歳）●もう見ない これを願うぞ Mファンよ 金が飛ぶ飛ぶ 特別定価（宮城県／美容室アトベ・？歳）●申し分 ないよ完ぺき これでよし ついに出ました Mファン付録（静岡県／えびちん・28歳）●もうだめだ スーパーディスク やめてくれ おかげで夜も 眠れない（兵庫県／大森崇・16歳）☆今月は付録ディスクや定価について詠んでくる人が多かった。92年2月号のお題は「し」です。イラスト・WORKS

# 桃色図鑑 サークシリーズ ラトクがだます女たち

『ガゼルの塔』も発売され意気盛んなサークシリーズの女の子の特集だい。

マイクロキャビンからサークシリーズの1作目『サーク』が発売されたのが1989年のこと。ストーリーのおもしろさとグラフィックの美しさによって大人気となった。1990年には『サークII』と、ラトクを慕う女の子、フレイの冒険物語『FRAY』の2本が発売された。そして、1991年10月『ガゼルの塔』の発売となったわけだ。ラトクの冒険も今回で3回目となる。このラトクという男、はじめの頃はあまりパッとしない男だったのだが、数々の冒険のかいあって、りっぱな勇者になってしまった。いろんな危機を乗り越えて突き進んでいく男というものは、なぜかモテるのである(?)。このラトクも例外ではなく、行く先々で女の子とかかわりを持っている。なぜラトクはモテるのだ、その手口とは？　この特集を読めばわかるかも……。

ピュー、ピュー！ まったくモテる男はうらやましいぜ

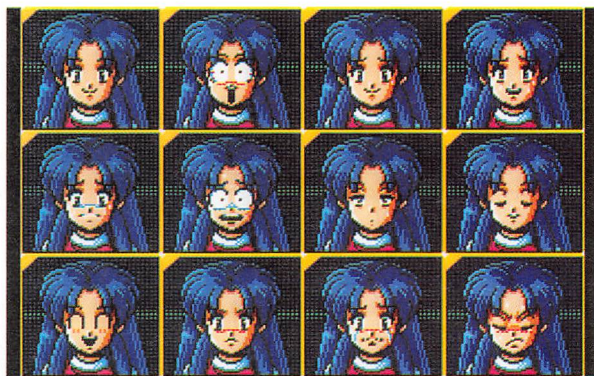
## フレイア・ジェルバーン

ラトクに森のなかで助けられたばかりに、人生が大きく変わってしまった。ラトクと出会っていなければ、死んでいたかもしれないが、もしかしたら別の人に助けられ平凡な人生を送っていたかもしれない。いくら魔法戦士の素質があったとはいえ、やはり平和な日々を送っていたほうがいい。もしそうなっていたら『FRAY』は、発売されなかっただろう。

恋をするときれいになるっていうけど、フレイもそうなのかな

遠くを見つめて、なにを想っているの。フレイ

目を閉じて浮かんでくるのはラトク様の笑顔♡♡♡

オイ！　オイ！　こんな美しい出会いだったか。かってに出会いを美化するんじゃねぇよ

切り抜いて定期入れに入れるとグッドよ

ああ！ 愛しのラトク様。フレイをあげる

おちゃめなフレイちゃん。人が見てますよ

急がなくちゃ。ラトクさま〜待っててね♡

SDフレイ。こんな笑顔もいいよね

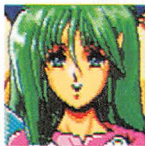
好きな人のまえではフレイもふつうの女の子になっちゃうの……うぷぷ、笑っちゃいま

フレイの魅力はやっぱり、え・が・お!!

## ルウ・ピクシー

単なるメッセンジャーのはずだったピクシーもラトクと行動を共にしている間に、すっかり心を奪われた。手に乗るほどの大きさだったのに、ラトクを愛するあまり大きくなった？

すっかり大人っぽく、きれいになったピクシー。ラトクの心を動かすことができるか？

ふわーっと、飛んで現れたピクシー。小さな体で、いろいろがんばっちゃうんだ

暗そうな顔して、なにを悩んでいるの

怒った顔も、かわいいじゃない

髪型を変えてイメージチェンジしたの

ラトクをめぐって、激しい女の戦いが、はじまる……

こわいよー。でっかいよー。フレイがいじめるよー

やったー。これでラトクは、わたしのものよ

## サークシリーズに登場する美女たち

ラトクの冒険の間に出会った、たくさんの女の子たち。彼女たちも、いつのまにかラトクに魅せられてしまっている。ラトクのいったどこにホレてしまうのだろう……不思議だ。

### エリス（サークⅡ）

村長の娘エリス。妖魔たちさえいなければ、きっとラトクとうまくいっただろうになあ

### シャナ（サークⅡ）

シャナは気が強いわりには、さみしがり屋なんだ

### フェル・バーウ（ガゼルの塔）

今は、ホーンと旅をしているフェルだが、はじめはラトクのことが気になっていた

### 看護婦（サーク）

この看護婦さんは、絶対にラトクのことが好きなはず

### エンドラ（サークⅡ）

エンドラはラトクにやさしい

### 看護婦（サークⅡ）

かわいい看護婦さんは天使のよう

## いろいろあたるモンタージュクイズ

編集部の精鋭部隊が最先端の技術を使って１枚の合成写真を作った。あまりの精巧なできばえにＣＩＡの長官が「すごい」といったとか、いわなかったとか。その問題の写真が右の写真である、よーく見てくれたまえ。顔の上半分と下半分を合成させてあるのだ。さて、そこで問題だ。いったい誰と誰を合成したものだろうか。つぎの４つのなかから１つを選んで、ゲーム十字軍「いろいろあたるモンタージュクイズ」係まで送ってほしい。

①リューンとラトク
②宮沢りえと西田ひかる
③ピクシーとフレイ
④織田信長と羽柴秀吉

みどり色の髪といえば☆☆☆☆、青色の髪といえば△△△だ

豪華な商品は、❶サークの下敷❷ガゼルの塔のポスター❸サークのテレカA❹サークⅡのテレカ❺サークのテレカB❻サークのフロッピーディスクケースだ

### 投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタはイラストで送ってね。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→解けなくなったゲームのお問い合わせはこちらまで。④マップコレクション→自分が解くのに使ったゲームのマップがあったらお願いします。⑤オレにもいわせろ！→歴史SLGの武将への不満があったらぶつけてください。⑥歌を詠む会→5・7・5・7・7の和歌を詠んできて。⑦イラスト→最近は武将のイラストで盛り上がってます。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月こそは『ガゼルの塔』でウル技を！

# FAN

**ファン・ストラテジー**

## 信長の野望・武将風雲録

♪ほ〜たるのひか〜り、まどのゆ〜き〜……というわけで、長い歴史を誇ったこのコーナーも、今月で最終回。最後を飾るにふさわしい武将風雲録の大技を、9月号に続いてファジー鈴木がお届けする。

### 戦闘力を100まで上げる法　徳島県・篠原一彦

通常の手段では、戦闘力を90まで上げるのは至難の業。ところが、この技を使えば90どころか100さえ夢ではない。

上杉謙信以外の大名ではじめ、ある程度強くなってからでないとできません。

①上杉謙信の領地を本国だけにしてしまう。

②上杉謙信の本国へ隣接している自分の国から戦争に出る。このとき、兵糧を全部持って、その国にいる武将を全員連れて行く(当然空白地になる)。

③戦争に勝つ。謙信を捕まえたなら逃がす。そうすれば、謙信は兵糧0の空白地に逃げこむ。

④逃げた国に②のように全武将、全兵糧で攻めこむ。

⑤相手はかならず野戦に持ちこむので(兵糧0でも1日は戦争ができる)、敵の本陣に最も近いと思われるところに武将を配置して、じっと待つ。

⑥謙信が本陣を出てくるので、こちらは、1〜2ヘックス間をあけて待つ。

⑦謙信が無謀にも寄ってくるので突撃して勝つ。戦闘力が1上がる。

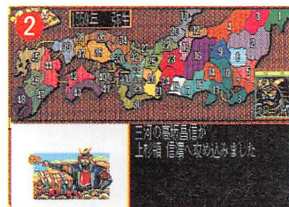
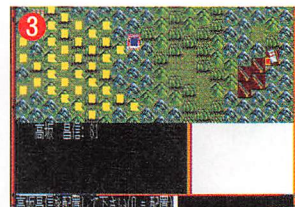
⑧謙信を逃がす。

あとは④〜⑧の繰り返し。自分でやったときは成功率は60%くらいでした。地形や季節、まわりの国に注意してやってください。

☆この技を実験している最中にコンピュータ大名の国がちょっかいを出してきて失敗したことがままあった。できれば、まわりをすべて自分の国で囲んでしまってからやったほうがいいだろう。

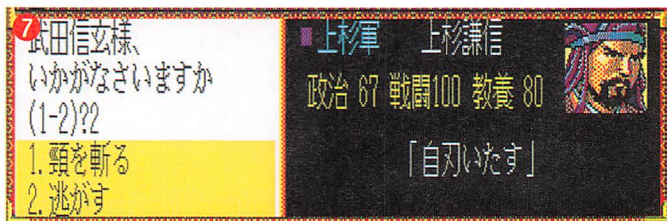
また、自分の国の武将を1人だけにしておくと、順番によっては1か月に2回攻めることができ、戦闘力を上げるうえでより効率的である。

なお、戦闘力100にこだわらなければ、他の戦闘力の高い大名(武田信玄、北条氏康など)でも同様の方法でできるだろう。

まずは4国でふつうに戦って勝ち、上杉謙信を兵糧0の国(16国)に追いつめる

謙信が逃げた16国に、ワザと自国の19国をカラにして攻めこむ

戦闘画面では、なるべく相手にいちばん近いところに配置する

戦闘開始。一気に勝負をつけるべく、謙信は本陣を出てこちらにむかってきた

手前で待っていると、無謀にも謙信が寄ってくる。すかさず突撃

兵力に勝るこちらは、難なく勝利を収める。これで戦闘力アップ!

謙信を捕まえたら逃がし、また攻めこむ。これを繰り返せば戦闘力100も夢ではない

## 総大将おとり作戦　東京都・青木俊介

敵の強力な鉄砲隊と戦う場合、相手の倍以上の被害は覚悟の上。ところが、被害を通常の半分以下におさえてしまう作戦があったのだ。

合戦を仕掛けて、敵に強力な鉄砲隊がいる場合、なるべく兵力の多い部隊をぶつけたい。しかし、正面から突っこんでは被害が多く、兵力が見るまに減っていき意味がなくなってしまう。

ところが、コンピュータの鉄砲隊は眼前に多くの敵がいて自分の身が危険でも、敵総大将が鉄砲攻撃できる位置にいると、そちらを攻撃するくせがある。それを利用したのがこの技。

まず2人以上の武将で攻めこむ。合戦では、兵力の多い主力部隊(総大将以外)を温存させて戦い、鉄砲隊以外の敵を倒す。敵が鉄砲隊だけになったら、総大将をわざと目標の鉄砲隊の射程に入れておとりにする。敵が総大将を鉄砲攻撃している間に温存していた主力部隊で倒す。主力部隊は隣接した鉄砲隊の鉄砲攻撃を受けることがないので全体の被害もすくなくてすむ。

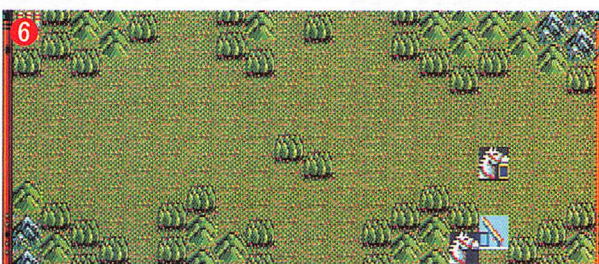
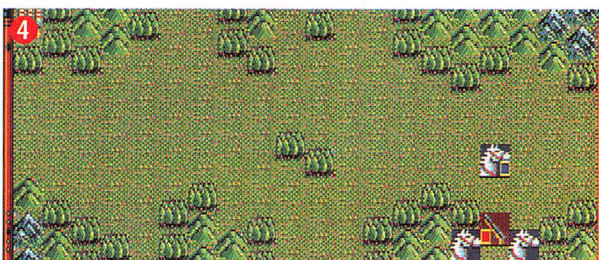
注意点としては、

①おとりにする総大将の部隊はぎりぎりまで鉄砲隊から離して、被害をすくなくすること。

②おとりとする総大将にもある程度の兵力があること(総大将の兵力が0になると、敵は隣接する部隊を攻撃してくる)。

③攻撃の主力部隊は鉄砲隊にしないこと(コンピュータは鉄砲隊を最優先で攻撃してくるため)。

④おとりになっている間に総大将が狙撃される危険性がある。

☆9月号でも書いたが、敵鉄砲隊の攻略が武将風雲録の永遠のテーマ。この技は、最後の④が気にならないでもないが、コンピュータが強大化する中盤以降ではかなり有効だ。とくに、籠城戦において鉄砲の脅威を半減できるのが本当にありがたいのだ。

①大友(おおとも)軍のつぎなる狙いは48国薩摩(さつま)。鉄砲が多く、苦戦は必至

②敵の兵力配置を見る。総大将は鉄砲隊でしかも兵力86。こんなときは……

③まず敵のザコをやっつける。その際、なるべく主力は兵力を温存する

④そして、総大将を敵鉄砲隊の射程にわざと入れる

⑤敵がおとりとなった総大将を鉄砲攻撃しているスキをついて……

⑥兵力を温存していた主力部隊で敵を囲んで一斉に攻撃

⑦通常よりかなりすくない被害で、しかもじんそくに敵を倒すことができた

## みなさん、今までありがとう

87年10月号から連載がはじまったこのファンストラテジー。当時は、現在ほどSLGがMSXに受け入れられておらず、ごく限られた人たちだけの楽しみであった。このSLGというジャンルの楽しさをより多くの人に知ってもらいたいと願って、元副編NOPがはじめたのがきっかけだった。第1回紹介ソフトは『大戦略』と『信長の野望・全国版』。以来、各ソフトハウスの努力によりエポックメイキングなSLGがつぎつぎと発表になり、当コーナーでも『三国志』、『ジンギスカン』、『戦国群雄伝』、『水滸伝』、『三国志Ⅱ』、『シュヴァルツシルト』、『提督の決断』、『武将風雲録』などなど攻略に役立つ数々の技が発見され、紹介することができた。

その間、執筆担当はライターANTARESに移り、編集担当デスクもFに変わった。最近では、にゃん☆、MORO、らんでぃがストラテジーを担当。そして最終回たる今回は、ファジー鈴木が担当した。大トリを務めさせていただき、誠に感慨深いものがある。なんといっても、この連載がスタートしたころはまだ私はこの編集部にいなかったのだから……。

そうして、SLGが完全に市民権を得た現在、当コーナーはその役目を終えたのである。

この世の中には永遠の存在はありえない。形あるものはすべて滅ぶ宿命を背負っている。はかなくて悲しいことだけど、だからこそ美しく、価値のあるのとして存在することができるのではなかろうか。そんななかで、みなさんの温かい支援により、今まで連載を続けてこれたことに多大なる感謝の意を表する。今まで本当にどうもありがとう……。

「ああ、ついに終わってしまった」とお嘆きのSLGファンもいるかもしれない。しかし、悲しむことはない。我々は振り返るべき過去よりも、これから進むべき未来のほうをより多く持っているのだ。次号からは、業界初(たぶん)の読者対抗マルチプレイSLG企画がスタートする(予定だ)。

記念すべき第1回紹介作品、システムソフト『大戦略』。たくさん投稿が来た

光栄『信長の野望・全国版』。5か月連載の『葦名盛氏奮戦記』なんてのもあった

第23回 ■■■■■■ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

# 記憶のラビリンス

## 『ソーサリアン』のシナリオはこう作れ!!

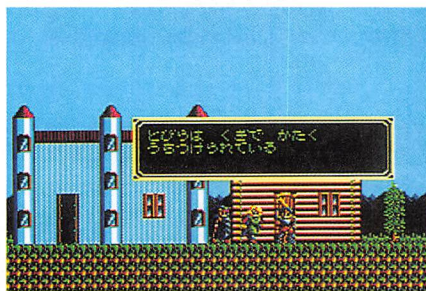
## 50万円もらってウハウハなのだっ！

『ソーサリアン』のシナリオを作って50万円、濡れ手で粟といこうじゃないの、ということで、今月の『ラビリンス』は「ぱおぱおのゲーム制作講座」とあいなったわけである。先月号でも応募要項のとこで、結構無責任なこと書いた。まさか参考にしている人はいないと思うが、今回はじっくり、といってもかなり無責任にシナリオ制作の神髄に迫ってみたいと思う。

まず、先月号の記事で謝らなくちゃいけないのが、セリフのこと。今回の応募ではセリフまでは書かなくてもいいのだ。なーんだ。これは狙い目である。セリフがなくて、要するに先月話したプロット段階でいいわけなのだ。これで手間はだいぶ少なくなると思う。でも、シナリオを作った時に、いちおう会話を入れてみるのもいいかもしれない。そうすると、矛盾や重複が見えてくるだろうし、こんなところでこんなヒント入れるのださいから、ここに門番置こうとか、そういう配慮が生まれてくるものなのである。

さて、本題にいこう。まず、どういうシナリオがいいか。これについては先月も書いたけどオリジナルなものであれば、なんでもいい。ちなみに、先年『コンプティーク』で行われたコンテストから製品化された作品を見てみるとかなりとっぴょうしもないものもある。宇宙人が飛来してきたというのは、まだいいが、運動会みたいなのもある。要はおもしろければいいわけで、なんでもいいが、そこにある種の見識というかセンスはほしい。背景がみんなの知ってるとこだったら親しみもわいてくるというものである。

↑このタイトル画面のあとに、キミの作ったシナリオが始まるかもしれないのだぞ！

例えば、ピラミッドソーサリアンがあって戦国ソーサリアンがあるわけだから、アフリカのソーサリアンとか、いまならモスクワソーサリアンなんてのもタイムリーかも。あ、永田町ソーサリアンもおもしろい。もちろ

↑基本シナリオの中にある『ロマンシア』から1場面。こんなパロディ精神あふれるシナリオもある

↑おなじく基本シナリオから『紅玉の謎』。これはよく練られたシナリオで楽しませてくれたっけ

↑誰にでも遊べる簡単でわかりやすいシナリオといったら、基本シナリオに入っていた『天の神々たち』だろう

## 絶対に完成させる方法教えます

ん、これはぱおぱおの主観でいってるわけで、そうすれば入選するというわけではない。ただ、何が何でも奇抜なものにしなくてもいい、ということである。

それから、これはお願いなのだが、これでもかというような複雑怪奇、ウルトラスーパー難しいというようなのは、できたらやめてほしい。ま、そんな思いがあるから『天の神々たち』というシンプルで人気のあるシナリオを先月は例にしたのだ。ゲームはあれじゃなくちゃ、というのがある。簡単でおもしろくなければこれは何にもならないが、簡単でもおもしろければいいわけ。さらにいうと、複雑でもおもしろければ許される。だが、複雑なだけでおもしろくなければ、これはどうにもならない。要はおもしろければいいわけ。

おもしろい、おもしろいというけれど、一体何がおもしろいのか、という質問が聞こえてきそうである。こればっかりは、こうすればおもしろくなる、という決定打はない。ただ、いえるのは醸し出すふんいきというのはある。なんだか、おどろおどろしいとか、こうごうしいとかふんいきはいろいろとあるのだが、これが統一されているとかなり、ゲームのなかに入り込める、あるいは入り込みやすいというものである。

『天の神々たち』なら、みんな何不自由なく暮らしているなー、という感じが衣服からもうかがい知れるし、いうことも無邪気というか子供っぽい。こんなところがある種の優雅さを演出している。『氷の洞窟』は見るからに、寒そうな画面に氷に関連した仕掛けが並ぶ。とにかく、どこに行っても寒そう。

それが何なんだ、といわれそうで、ぱおぱおとしても、だからおもしろいんだ、とはいえない。考えてみると、ゲームというのは限られた絵や音で世界を表現するわけでしょ。そうなると、あれもこれも、と何でもかんでも持ち込むとウソがばれやすくなる。例えば16万色で絵を描くとリアルになる。グラデーションなんかも、もう本当にきれい。で、これが256色だと制約が出てくる。グラデーションもそううまくはいかない。でも、これが16万色のなかから256色を選べるという場合、同系色だけを選んでくるとする。そうすると、少なくともグラデーションは16万色使っているのと同じ効果が出せる。その代わり、1つのトーンの絵しか描けなくなる。そういうことである。表現力の乏しいメディアを使う場合は、極力単純化するのが手っとり早い。そこから先、どうやって世界を広げるのか、そこは作り手の腕のみせどころ、となるわけである。

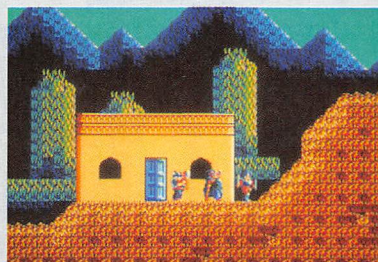
こんな抽象的な話でわかっていただけたであろうか。まず、世界を決める。そうしたら、その世界を本当らしく、いかにみせていくか、というのが1つの、そして決定的ともいえるコツなのだ。背景のグラフィックは後で本職に描いてもらうとしても、自分なりにイメージするでしょ。あとは登場人物と仕掛けをその世界だからこそ、というもののなかからさがしだしてくるという感じかな。

あとは想像力を思いっきりはばたかせて、作るのを楽しんでほしい。

最後に完成させるコツ。

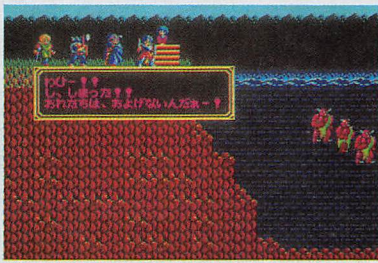
最初から完全なものを作らなくてもいい。最初はとにかく最後まで作ってみて、それから考えればいい。最初から完成品ができるわけがない。そういうことを考えていると、そのうち頭がパンクしてしまうのだ。とりあえず、作ってみてあれが足りない、これが余計だ、というのが見えてくるはずなのである。

そんなこんなで、書いてきたのはみんなのシナリオを見てみたいという一心。待ってるぞ！

↑シナリオコンテストで選ばれたシナリオはセレクテッドソーサリアンで遊べる。これは『灼熱のワナ』

↑セレクテッドソーサリアンから『パンドラの箱』。6つの悪をパンドラの箱に封印するという変わった話

↑5つの時代をかけめぐる冒険を体験できる『時の神殿』。これもセレクテッドソーサリアンからのシナリオ

↑美しい女神が総出演の『闇に消えた女神』。セレクテッドソーサリアンにはユーザーのアイディアいっぱい

↑行動しだいで2通りの展開が楽しめる『妖夢幻伝説』。これもセレクテッドソーサリアンから

↑『それゆけ！　ドトーのトライアスロン』。トライアスロンが体験できる!?　セレクテッドソーサリアンより

※写真はPC-98版のものです

RAMディスク　RAMはRandom Access Memory(随時読み出し書きこみ記憶装置、などと訳されることもかつてはあった)の頭文字をとったもので、読み書きできるメモリ用LSIのこと。通常、ROM(Read Only Memory：読み出し専用メモリ)と対で使用される。そのRAMのなかにディスクドライブのような空間を作って、ディスクドライブとおなじような使い勝手でRAMを使えるようになっているものをRAMディスクという。欠点は、電源が消えると、それまで入っていたものがぜんぶ消えてしまうこと。ただし、最近流行しているノートパソコンでは、電源を切っても、ちゃんと記憶内容を保持しているものが多い。これをレジューム機能という。
A1STのRAMディスクは、標準で、最大96Kまで。GTは、最大352Kまで設定できる。

MSX−DOS2　日本語対応で、階層化ディレクトリが導入されているなど本格的なDOS(Disk Operation System)。ターボRには標準装備。

Kバイト　「キロバイト」と読む人もいるが、ふつうのキロと区別するために「ケーバイト」と読む人も多い。1Kバイトは1000バイトではなくて、1024バイトなのだ。ちなみに、1M(メガ)バイトとは、1024Kバイト。だから、A1STのRAM256Kバイトに、MEM−768のRAM768Kバイトを加えると、1024Kバイト、つまり1Mバイトになる。ところで、これを1エムバイトと読む人には出会ったことがない。

## RAMのなかで起きている革命

RAMディスクがターボR独自のものであるかのようにいうのは、じつはちょっとまちがっている。

第1に、RAMディスクという機能は、MSX−DOS2(以下DOS2)に属するもので、したがって、MSX2でもDOS2用のカートリッジを増設していれば、RAMディスク機能が使用できる。ターボRはDOS2標準装備なので、RAMディスク機能も標準装備になっているというにすぎない。だが、やはり、RAMディスク機能を持つMSXは、圧倒的多数をターボRが占めている。

第2に、これとはまったく筋道がちがうが、ターボR、DOS2のRAMディスクのまえに「RAMディスク」と呼ばれるものがMSX2にあった。

この歴史的問題は、MSX2／2+ユーザーにとって、ターボRのRAMディスクを知るための大きな障害にさえなっていると思われるので、すこしくわしく書いておきたい(正直にいうとわたし自身がそうだった)。

**■MSX2の「RAMディスク」**

BASICで遊ぶMSX2以上ターボR未満のユーザーは、あるいはいまだにキツネにつままれたような気がしているかもしれない。いつのまにか、自分の機種にあったはずの「RAMディスク」が、DOS2やターボRの特別な機能のようにいわれているのだから。

残念だが、MSX2の「RAMディスク」は、現在、その名前で呼ばれていない。ターボR発表以降、名前は2度変わった。

ターボR発表時の本誌FFBの記事などを見ればわかるが、従来のMSX2などの「RAMディスク」は「メモリディスク」といいかえられ、ターボRではじめてRAMディスク機能が標準装備されたことになっている。

そのあと、ターボRのマニュアルを見ると、「メモリディスク」は「互換RAMディスク」に名前を変えられている。まえのシステム(MSX2／2+)で「RAMディスク」を使っていたプログラムと互換性がある、という意味だろう。

**■名前が変わっていった理由**

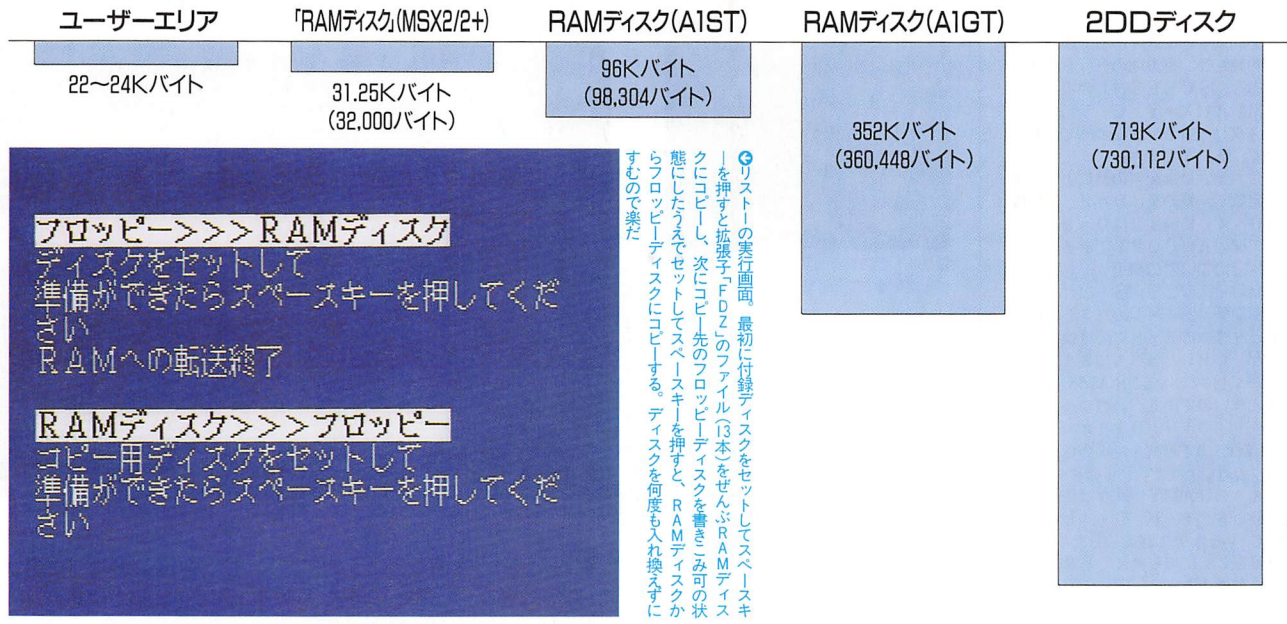
なぜ、こういうややこしいことになったのか。以下は、まったくの推測である。

そもそも、MSX2の「RAMディスク」は、その名で呼ぶにはふさわしくないものだった。

使ったことのある人はよくわかるだろうが、この「RAMディスク」は、ふつうのディスクとは使い方がかなりちがう。使うために「CALL　MEMINI」を実行するなどはまだいいとしても、ファイル一覧表を見たり、

今回の記事に使用したプログラムは、リスト1〜3がターボR専用、リスト5がA1GT(または新MSX-MUSIC)専用です。

■図1 記憶容量の比較

←リストーの実行画面。最初に付録ディスクをセットしてスペースキーを押すと拡張子「FDZ」のファイル(13本)をぜんぶRAMディスクにコピーし、次にコピー先のフロッピーディスクを書きこみ可の状態にしたうえでセットしてスペースキーを押すと、RAMディスクからフロッピーディスクにコピーする。ディスクを何度も入れ換えずにすむので楽だ

ファイルを削除したりするには、それぞれ特別な命令を使う必要があった。さらに、ごくふつうにSAVEしても、なぜか、かならずアスキーセーブされ、COPY命令もランダムファイルも使えない。

そこへ、DOS2とともに、RAMディスクと呼ぶにふさわしい、ぜんぜん別のものが現れた。これが現在のRAMディスクで、あとで述べるが革命的に使いでがある。これをこそ、RAMディスクと呼ぶべきだ。そうなると、まえに「RAMディスク」と呼んでいたものに別の名前を用意しなければならない。そこで、「メモリディスク」という、よくわからない名前が出てきた。しかし、やはりその名前も、これまで長いあいだ「RAMディスク」と呼んできた歴史を振り返ると、すわりが悪い。そこで、「互換RAMディスク」という中間的な名前が最終的に考え出されたのではないか。

■これがRAMディスクだ

そういうわけで、ターボRのRAMディスクは、MSX2の元「RAMディスク」、現「互換RAMディスク」とは、まったくちがうものだということを基本的に認識しておきたい。

RAMディスクとは、使い方はディスクとおなじで、読み書きの速さはRAMとおなじ、というハイブリッドな存在なのだ。

このRAMディスクは、容量が小さく(図1参照)保存はきかないが、BASICでも幅広い利用法が考えられる。

たとえば、複数のファイルを一度にコピーするとき、1ドライブのユーザーは何回もディスクを抜き差ししなければならなかった。しかし、RAMディスクを使えば、たいてい1回ですむし、所要時間も短い。

今月の付録ディスクからファンダムのゲームプログラム(13本)だけを別のディスクにコピーする場合、リスト1を実行すれば左上の写真のような手順でさっさとコピーができてしまうのだ。これは、身近なRAMディスクの恩恵といえるだろう。

■リスト1 ある拡張子のファイルを一挙にコピーする LIST1. BPZ

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:KEYOFF:CALL KA
NJI1:WIDTH 38:LOCATE ,1
20 E$="FDZ" '拡張子の指定
30 COLOR 1,15:PRINT"フロッピー>>>R
AMディスク":COLOR 15,4:GOSUB 120
40 CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(96)
50 COPY "A:*."+E$ TO "H:"
60 PRINT"RAMへの転送終了"
70 PRINT:COLOR 1,15:PRINT"RAMディス
ク>>>フロッピー":COLOR 15,4
80 PRINT"コピー用";:GOSUB 120
90 COPY "H:" TO"A:"
100 SETBEEP3,4:BEEP:SETBEEP1,4
110 PRINT"全ファイルコピー終了":END
120 PRINT"ディスクをセットして":PRINT"
準備ができたらスペースキーを押してくだ
さい":FOR W=0 TO 1:W=-STRIG(0):NEXT:RET
URN
```

### リスト1の解説

●行10：画面初期設定。●行20＊：拡張子用変数E$の設定。ここでE$をたとえば「FMZ」にしておけば、FM音楽館の作品ファイルをぜんぶコピーするプログラムになる。●行30：見出しのメッセージ。●行40＊：ここがかんじん。「CALL RAMDISK(Ø)」はRAMディスク内の内容を消去する命令。次の命令で「96KバイトのRAMディスク」を設定する。96はA1STの最大値だが、GTはもっと大きく設定できる(図1参照)。●行50＊：付録ディスク(Aドライブ)からRAMディスク(Hドライブ)に拡張子E$のファイルをすべてコピー。●行60〜80：メッセージ。●行90＊：RAMディスクからフロッピーディスクへコピー。●行100：音を出して注意。●行110：メッセージ。●行120：メッセージサブ。

※「＊」印の行以外はなくても可。

※リスト1は、付録ディスク収録の「LIST1．BPZ」と一部行番号が異なっています。

## RAMのように高速に、ディスクのようにかんたんに

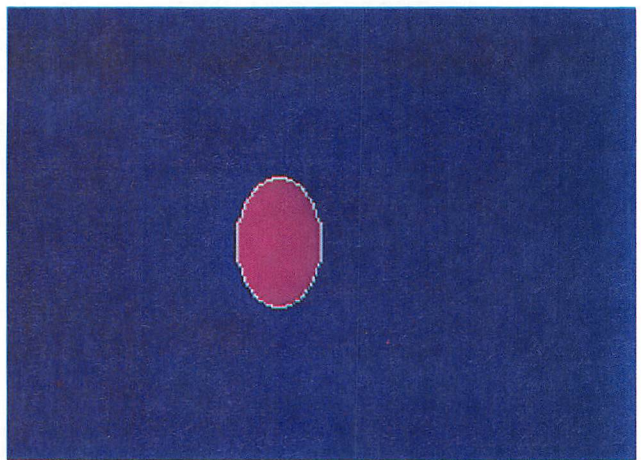
**配列** 配列にグラフィックデータを保持するためには、まず、配列宣言をしておかなくてはならない。
グラフィックに応じた必要な配列の大きさを計算する公式がある。横方向のドット数をX、縦方向のドット数をYとすると、SCREEN5の場合は、
DIM A((X*Y/C+5)/D)
Cはスクリーンモードによって変わる定数で、5、7でC=2、6でC=4、8でC=1。Dは配列の型によって決まる定数で、整約型はD=2、単精度型はD=4、倍精度型はD=8。
これで配列AにCOPYできる。

**リスト3についての補足**

**RAMディスクとBASICとCPUの相関関係** 29ページのリスト3は、CPUを3つのモードに切り換えるものだが、CPUとはべつにBASICのバージョンによってRAMディスクが使えないので注意。いわゆるDOS1モード、つまり、Disk BASIC Ver.1.0で起動した場合は、このプログラムによってCPUをR800に切り換えてもRAMディスクは使えない。逆にDOS2モード、Disk BASIC Ver.2.01で起動しした場合は、CPUをZ80に切り換えてもRAMディスクが使える。

**3つのモード** リスト3では、R800モードにモード1(ROM)とモード2(DRAM)の2種類あることになっている。これは、ROMターボ、RAMターボとも呼ばれるモードで、ふつうの「高速モード」はモード2を指す。ROMに入っているシステムをいったんRAMに移して、それで起動しているのがRAMターボ(モード2)で、ターボRではこの方式がいちばん速い。次に、RAMへの転送をおこなわずシステムをROMに置いたまま起動しているのがROMターボ(モード1)でやや遅い。RAMを使わないぶんRAMをほかの目的に使えるのだ。

**モードランプ** ついでに行170の「128+」を削除して引数をM%だけにすると、CPUが切り換わっても高速・標準モードを示すランプが切り換わらなくなる。

↑リスト2の実行画面。まず画面左上で各パーツを書いてRAMディスクにコピー

↑横に平べったい形からじょじょにふくらんで円になり、それをとおりすぎて縦に細長い形になり、そこからまたふくらんで……をスムーズにくりかえす

RAMであり、ディスクである、というRAMディスクの2面性は、COPY文を使ってみるとよくわかる。リスト1ではたんなるファイルのコピーだが、こんどはグラフィック用のCOPY命令を使う。

リスト2は、右ページの18枚の連続写真のように円が縦、横につぶれていく単純なアニメーションのプログラムで、すべての絵のデータをファイルとしてRAMディスクに保持し、そのファイルをおなじ座標に次々に呼び出してアニメーション効果を出している。

### ■配列とRAMディスク

COPYという命令は、
①画面(VRAM)にかかれているグラフィック
②メモリ(RAM)に配列で入っているグラフィックデータ
③ファイルとしてディスクに入っているグラフィックデータ
の3つともを扱うことができる貴重な存在なのだ。

配列のデータを使うということはメモリを呼び出すということなので、ほとんど時間はかからない。RAMディスクのファイルもそれとおなじようなものなので、配列と同様、呼び出しに時間がかからない。この点で配列とRAMディスクとはイメージが似ている。

しかし、配列を使ってリスト2とおなじ動きのプログラムを組むことはできないのだ。

なぜか。リスト2で扱っているグラフィック1つ1つはSCREEN5の61×61ドットのグラフィックで、これ1つぶんのデータ量は
61×61÷2=1860.5
で1861バイト。一方、リスト2では32個もおなじ大きさのグラフィックを使っている。
1861×32=59552
これは、58Kバイトを少し超える値だ。動いている最中のプログラムや変数、配列が置かれるユーザーエリアは余裕のある機種でも24Kバイトだから容量の点で配列は使えない。

容量の問題がなくても、グラフィックデータを配列にCOPYするには、そのデータの大きさに応じた配列宣言をする必要があるなど、配列は速いだけで使いにくい。

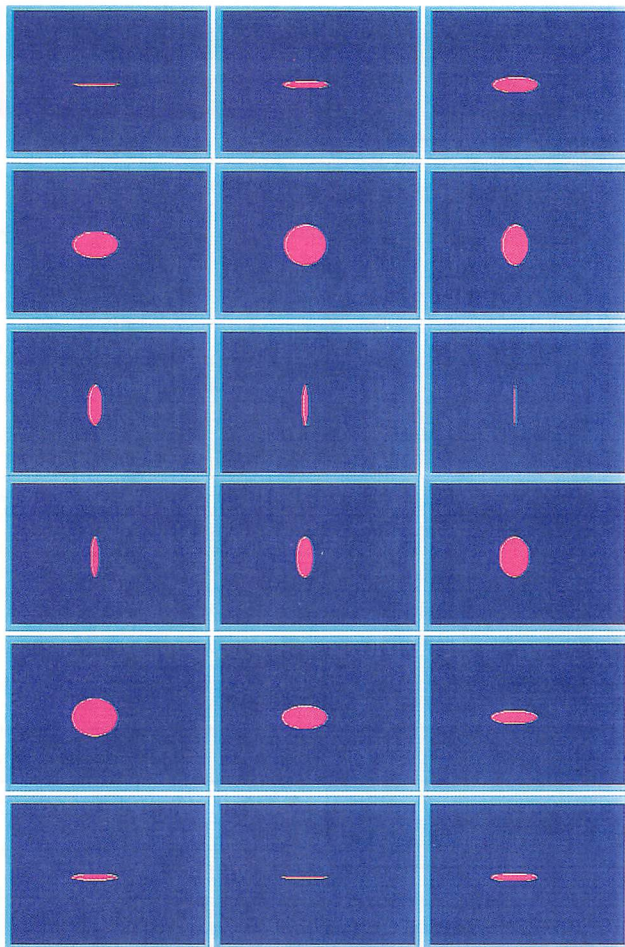
### ■フロッピーディスクとRAM

一方、形から見て、リスト2はわずかな修正だけで、RAMディスク用から通常のフロッピ

### ■リスト2 アニメーションのデータ基地にする LIST2.BPZ

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 5
20 CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(96)
30 ST=1:GL=32:P=1:D$="H:"
35                'D$="A:"
40 FOR I=ST TO GL STEP P
50 CLS:CIRCLE (30,30),30,,,,I/(GL+1-I)
60 PAINT STEP(0,0),13,15
70 COPY (0,0)-(60,60) TO D$+MID$(STR$(I
),2)
80 NEXT
90 SCREEN 5
100 FOR I=ST TO GL STEP P
110 COPY D$+MID$(STR$(I),2) TO (80,80),
,PSET
120 NEXT:SWAP ST,GL:P=-P:GOTO 100
```

### リスト2の解説

●行10：画面初期設定。●行20：RAMディスク初期化。最初は以前あったRAMディスクの内容を全削除するものなので注意。次は標準装備のA1STのRAMディスク最大値(96K)のRAMディスクを設定する命令。●行30：変数初期設定。ST=ループの開始値、GL=ループの終了値、P=ループのステップ数、D$=ドライブ指定用(ここではRAMディスク)。●行35：ドライブ変更用。●行40〜80：少しずつ歪み率のちがって円をかき、色を塗り、それをファイル名「1」〜「32」でディスクにコピー。●行90：中断したあとはプログラムを書きかえるなどしていなければ、「GOTO90」で再開する。●行100〜120：アニメーション。

↑リスト２実行中の連続写真。左上すみから右へ進む。全32カットのアニメーション。ターボRの高速モードでやって32カットを往復するのに7.45秒、リスト３でＣＰＵをＺ80に切り換えて(ただしＢＡＳＩＣはVer.2.01でなくてはいけない)やってみると37.4秒

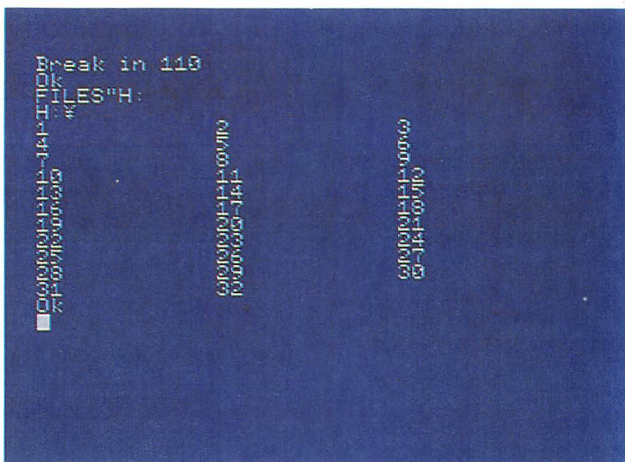
ーディスク用に変更できる。

行35の「'」(ＲＥＭ)を削除すれば、Ｄ$＝"Ａ："が生き、行70、110とも、Ａドライブを相手にするようになる。

じっさいにそのように修正し、Ａドライブに書きこみ可にしたディスク(付録ディスクは不可)を入れて実行してみよう(行20を削除すれば、この修正でＭＳＸ2／2＋でも動く)。

アニメーションがきわめて遅くなり、ガリガリとディスクを読む音がしてうるさいだろう。

フロッピーディスクは読み書きが遅く、うるさい。一方、ＲＡＭディスクは、速く静かだ。

ちなみに、ＲＡＭディスクが速いのはR800だけのせいではない。試みに、リスト３によって高速モードから標準モードに切り換えて、プログラムのロード、セーブをやってみよう。やっぱり速い。

↑ＲＡＭディスクのドライブ名は「Ｈ」。リスト２を実行したあとに、Ｈドライブのファイル一覧を見ると、グラフィックのファイルが32個できている。リスト２の行110は、このファイルを１つ１つ呼び出しているのだ

## ■リスト３　R800とZ80を切り換える　CPU-CHGR. BAS

```
10 'ﾀｰﾎﾞR ｾﾝﾖｳ     ﾓｰﾄﾞ ｷﾘｶｴ
20 'ﾀｰﾎﾞR ﾉ CPU ｦ ｷﾘｶｴﾙ
30 HI=PEEK(&HFC4A)+PEEK(&HFC4B)*256
40 CLEAR 200,HI+10
50 HI=PEEK(&HFC4A)+PEEK(&HFC4B)*256
60 RESTORE 180
70 FOR I=0 TO 6
80      READ A$
90      POKE HI+I,VAL("&H"+A$)
100 NEXT
110 DEFUSR=HI
120 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
130 PRINT "0=ﾋｮｳｼﾞｭﾝ ﾓｰﾄﾞ(CPU=Z80A)
140 PRINT "1=ｺｳｿｸ ﾓｰﾄﾞ1(ROM) (CPU=R800)
150 PRINT "2=ｺｳｿｸ ﾓｰﾄﾞ2(DRAM)(CPU=R800)
160 INPUT "ﾓｰﾄﾞ ｦ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ";M%
170 A=USR(128+M%)
180 DATA 23,23,7E,CD,80,01,C9
```

### リスト３の解説

●行10〜20：ＲＥＭ文。●行30：現在のユーザーエリアの上限値をＨＩに設定。●行40：10バイトのマシン語領域を確保。●行50：またユーザーエリアの上限値をＨＩに設定。●行60〜行110：マシン語書きこみ(ターボＲのＣＰＵを切り換える)、設定。●行120：画面初期設定。●行130〜160：メッセージ表示、入力受け付け。●行170：マシン語実行。●行180：マシン語データ

### ■16ビット化以上の意味

そういうわけで、ターボＲのＲＡＭディスクは、ユーザーエリアを使うときの面倒もなく、フロッピーディスクの遅さにもわずらわされない理想的な記憶スペースなのだ。

今回の記事は、Ａ１ＳＴを基準に作ったが、新機種のＧＴ(ＲＡＭ512K)では、27ページの図１のようにフロッピーディスクの約半分の容量を持つＲＡＭディスクが使える。これは、一見地味な内容だが、８ビットが16ビットになった以上の変化をもたらすような気がする。

きわめてついでに、ＧＴの新ＭＳＸ－ＭＵＳＩＣの一端を紹介しておこう。右のリスト４は、78ページに掲載されているＦＭ音源用プログラムだが、Ａ$とＢ$の頭のほうを修正し、#１を#２に変えると、それだけでＭＩＤＩ音源(この場合はＭＴ－32で試した)を鳴らすプログラムになる。これにも深いものがありそうなのだが、機会があればいずれまた。

## ■リスト４　FM音源用のプログラム　MOTHER. FMZ

```
10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A$="@3605L4T120V15A>CE2G8E8EE8D8D8C8C
8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B$="@3605L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8FF8E
8DECFGAA2"
40 PLAY#2,A$
50 PLAY#2,A$,B$
60 GOTO 40
```

## ■リスト５　MIDI用のプログラム例(MT-32用)

```
10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A$="@H2@3205L4T120V15A>CE2G8E8EE8D8D8
C8C8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B$="@H3@3205L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8F
F8E8DECFGAA2"
40 PLAY#1,A$
50 PLAY#1,A$,B$
60 GOTO 40
```

情報おもちゃ箱

# FFB

ファン
ファン
ボックス

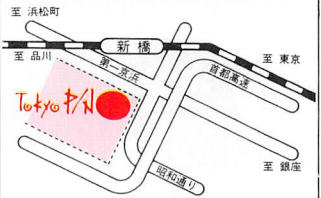
**あっという間に冬のイベントの時期がやってきた。今度はGTがたっぷり見られるね。それと、めんどくさがりやの人に便利なBOOK急便の情報もある。プレゼントもソフトがいっぱい。メリークリスマスっていうわけね。**

EVENT

## 電遊フェスティバル

今回はもちろん新ターボRがメイン。GTのすべてを会場で体験してほしい。ゲームもいいけど、『MSXView』やRAMの活用法、MIDIを使ったコンピュータ・ミュージックのやり方など体得するのもわるくない。そのために講義の時間が用意されている。いつもとちょっと違った趣向だね。

また、東京(11月14日)と大阪(11月23日)の1日目には、『MSXView』、A1GT、MIDIのそれぞれについて1時間ごとの講習会が用意されている。参加申しこみは当日会場にて受けつけの予定。GTをより深く知りたい人にはうれしい企画だ。この際、疑問はすべて解消しておこう!

### 東京会場地図(東京パーン)

イベント日程表

| 地域 | 開催会場 | 開催日 | 開催時間 | 電話番号 |
|---|---|---|---|---|
| 札幌 | そうご電器YES SAPPORO(5Fイベントホール) | 11月17日(日) | 10:30〜17:00 | 011-214-2850 |
| 仙台 | デンコードー Dac仙台東口店 | 12月8日(日) | 10:00〜17:00 | 022-291-4744 |
| 東京 | 東京パーン(イベントホール) | 12月14-15日(土-日) | 11:00〜18:00 | 03-3374-4636※ |
| 名古屋 | 栄電社 テクノ名古屋(大同生命ビル6F特設会場) | 12月22日(日) | 10:10〜17:00 | 052-581-1241 |
| 大阪 | 上新電機 J&Pコスモランド | 11月23-24日(土-日) | 10:00〜17:00 | 03-3374-4636※ |
| 広島 | ダイイチ パソコンCiTY(4Fイベントホール) | 12月1日(日) | 〃 | 082-246-4343 |
| 福岡 | ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ) | 12月26日(木) | 〃 | 092-781-7131 |

●開催時間はすべて予定のものです。なお、会場の場所は各会場へ直接、内容についてはイベントスタッフ事務局(☎03-3374-4636)へ問い合わせを。※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。また、東京と大阪の第1日目は講習会のみの内容となります。協賛/花王

TELEPHONE ORDER SERVICE

## 三省堂書店BOOK急便

新聞の広告や、雑誌の書評のコーナーなどで見た本がほしくなって、家の近くの本屋さんへ探しにでかけたことは誰でも経験があるだろう。そして、意外に本がなくってあきらめてしまったことのほうが多いのではないのだろうか。もちろん、本屋さんで注文すれば取り寄せてもらえるのだけど時間がとてもかかる。まあ理由はいろいろあるんだけど、1000円の本を注文したとして本屋さんのもうけは200円ぐらい。そのために東京の出版社に電話をしたりすると、あっという間にもうけ以上の電話代がかかってしまう。そこで郵送とかの方法をとるのだけど、それからもいろいろあって、ようするに時間がかかるものなのである。別にさぼっているわけじゃないんだけどね。そこで、どうしても早くほしいし、大きな本屋さんでしか売ってなさそうな専門の本がほしいけど近くにそんな本屋さんがない、という場合に便利な電話での注文方法があるので紹介しよう。

このシステムは大手の本屋さんである三省堂書店が行っているもので、その豊富な在庫や地の利(三省堂のある東京の神田は本屋街なのだ)などを活用している。電話をかければ、わずか1週間前後で手元に送られてくる。ふだん忙しい人や、病院にいて本屋に行けない人なんか、ほんとうに便利だろう。手数料が500円(全国一律)かかるけど、それにしても電車代のことを考えれば、けっして高くないのだ。ただし、このサービスは書籍のみ。雑誌やコミックは扱ってないそうなのでご注意を。

■申しこみ方法

★電話……右の表のどこでも可。

★ハガキ……ハガキに①本の名前、②著者名、③出版社名、④本の定価、⑤冊数、⑥自分の名前、⑦住所(〒も)、⑧電話番号を記入して投函

★FAX……右の表参照。ただし、ハガキの申しこみと同内容の記入をお忘れなく。

★パソコン通信……ニフティサーブとASAHIパソコンネット

■送料

本代が1万5000円未満は全国一律500円、それ以上は無料(ただし離島の場合の船便代は実費)。友だちや家族とまとめて頼んだほうが、安くすむわけね。

■支払い方法

本が届いたときに現金で払う。クレジットカードを利用したい場合は、申しこみのときにカード会社、会員番号、有効期限を提示すればOK。

■かかる日数

約1週間前後。品切れや、絶版などのときは連絡してもらえる。

■電話での受けつけ時間

午前10時〜午後6時(日曜定休)

● 全国15か所(+FAX)で受け付けています!

| | |
|---|---|
| 札幌 | 011-662-3625 |
| 旭川 | 0166-26-2631 |
| 仙台 | 022-287-3189 |
| 高崎 | 0273-82-3339 |
| 東京 | 03-3233-3347 |
| 名古屋 | 052-563-3499 |
| 大阪 | 06-341-3553 |
| 広島 | 082-249-3410 |
| 鳥取 | 0857-28-2352 |
| 高松 | 0878-51-3041 |
| 松山 | 0899-51-3091 |
| 徳島 | 0886-32-3191 |
| 高知 | 0888-83-3411 |
| 福岡 | 092-641-3161 |
| 鹿児島 | 0995-67-3044 |
| FAX | 03-3233-3340 |

■ハガキでの申しこみ先
〒101東京都千代田区神田神保町1〜1
三省堂書店「BOOK急便MF係」



●エルちゃん/アパートの5階に放し飼いにしておいたかえる(名前はエルちゃん)は、もう住んで3年以上にもなる。去年はとうとうなぜか3匹に増え、虫などもたまーに食べさせていたが、台所にいるときなんとフライパンに飛びこんだのだ。心配していたが、9月になってやっと台所の奥のほうから出てきた。よかった。(千葉/並木浩美)⇨それがなぜ"エルちゃん"とわかったのでしょう。きっとケロイド状態だったにちがいない。(パボ)

## SHOW エレクトロニクスショー'91

幕張メッセで今年もエレクトロニクスショーが、10月1～5日まで開催された。ショー自体は工場で使うものから、家庭用のものまで対象は広いのだが、我々にとっていちばんの関心は新しいメディアである。ここで発表されたものはいずれあたりまえのものになり、そのうち安くなってMSXに関係してくるからね。で、今回の目玉といえばCD-I。いまのCDよりレベルの高いものを使ったパソコンぽいマシンのこと。こいつが身のまわりのAV機器に侵略予定なのである。すると、ゲームも映画も音楽もみんな1つですむ。今後どうなるか注目したい。

CD-Iばかり展示されたコーナー。今回の目玉

サンヨーのCD-Iは参考出品。液晶画面つき

幕張メッセ会場。とにかく広い。足が痛くなる

パナソニックのデジタルカセット。DATではない

## SHOW AMショー

ゲームセンターやデパートの屋上や遊園地などで活躍するアミューズメントマシンの見本市が、今年も10月2～3日に開催された。毎年体感マシンが注目をあびている。そこで今年はというと、セガは風を受けて疾走する「フォーミュラーS.S.」を発表。かっこいいし、緊張もする。いいなあ。それとめずらしかったのはコナミの液晶筐体(もちろんカラー)。小型でおとなっぽいノリなのでカフェバー向けかな。

ナムコの「ドライビングシミュレータ」。超リアル

注目のセガ「フォーミュラーS.S.」

相撲ブームのせいかな。けっこう強い

ホログラムでのアクション。右のトンネル内に出現

## BOOK 時空の龍騎兵『リバーサー』

RPGぽい世界を舞台にしたコミックが最近多いけど、そのなかで小学館の「ポプコム」で連載していたものが単行本になった。タイトルは「時空の龍騎兵・リバーサー」。原案をやまぐちひろし氏、画は環望氏が担当。ゲームが大好きな女子高校生のもとへ、RPGでおなじみのキャラたちが登場。力を合わせて魔導王と戦うというもの。

女子高校生のまえにRPGキャラが出現するコミック。900円

## MAIL ORDER SERVICE MIDI対応ゲーム ファミクルパロディック2

約1年まえに発売になったMIDI対応のシューティングゲーム『ファミクルパロディック2』。今度のGTの発売で、このゲームがほしい人も多いと思う。そこで特別に通信販売のお知らせをしよう。メモに住所・氏名・電話番号とほしい本数を書いて、現金書留か郵便小為替で7004円(税込)を、〒151東京都渋谷区千駄ケ谷3-8-14東久パレス神宮401㈱ビッツー「ファミパロ2がほしい係」まで送付すればOK。特製テレカのおまけつき。

絵がかわいいし、音楽もいい。MIDI対応もいい

ただのシューティングではない。すごくむずかしい

## PRESENT さあ応募しなさい

今月のプレゼントは以下の7種類なのだ。ほしい人は右のかこみをよく読んで応募してほしい。

①シャングリラの特製テレカ
……3名様(提供／エルフ)
MSXへの移植の話はまだだけど、さすがエルフの女の子はかわいいね。
②魔界復活(ホラーAVG)
③ファンタジー(正統派RPG)
④魔宮殿(アクションパズル)
⑤カサブランカに愛を(ミステリーAVG)
⑥抜忍伝説(和風RPG)
……各5名様(提供／SOFBOX)
このソフトは本屋さんに売っているもの。SOFBOX☎03-5397-8688
⑦時空の龍騎兵・リバーサー
……10名様(提供／小学館)
ファンタジーコミック第1巻。

エルフの美少女シミュレーション『シャングリラ』のテレカ。目と胸がパッチリなの

発売当時6000～7000円したソフトを2000～3000円という低価格で再販売されたSOFBOXのシリーズ

### 応募方法

官製ハガキに右下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは11月30日必着。発表は1月8日発売予定の本誌で。

### プレゼント係より

11月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「エアホッケー」「シューティングコレクション」をのぞくプレゼントの発送を終了しました。なお、一部の投稿者採用記念のテレカなどが遅れていることをおわびいたします。もう少々お待ちください。もしご不明な点がありましたら、住所(〒も)・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

### こどもハガキ相談室

福井県鯖江市の岸田健一くん・14歳のご相談です。●MSX-DOS2には漢字ROMが内蔵されているのですか。⇩MSX-DOS2は、ソフトそのもので、漢字がプログラム上に入っているわけでもなんでもありません。そして漢字ROMは漢字のデータがつまったもので、ROMとして機械本体のなかの基板に差さっているというものです。ただそれだけでまったく別のものです。ただ、この2つをいっしょに考えてしまったのは、DOS2が登場した頃から、第二水準の漢字も標準装備(ターボR以降)となったためではないでしょうか。マニュアルをたまによく読んでみると、知らなかったことを発見しておもしろいものです。

アンケートハガキより

●いまどきの若い者は／老人ボケに予防効果があるかと始めてみたら、小学生ほどの知識もないのに驚き、「いまどきの若い者は」という年寄り言葉の通用せぬ世になったかと感慨しきりです。(千葉／三屋信一)⇨先日、カツオも「ねえさん、ぼく海外留学しようかな」などといってました。世の中変わっていますよ。ところで、70歳だそうですが、こんなページ読んでないでしょーね。字も小さいし、一生気づかれないかもしれません。(バボ)



応募券 FFB⑫

# GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

**年末に向けて総集編ものが続々登場。今年のGM界をふりかえってみると、充実したよい年だったと思う。クォリティの高い作品が非常に多かった。来年も期待しよう！。評：高田陽**

## 10/21 ファルコム・ボーカル・コレクションI ファルコム・ボーカル・コレクションII

ファルコム・レーベル設立以来、かなりの数のボーカル曲が作られてきたが、ここにきてその集大成ともいえるアルバムが発売になる。しかも、2枚組アルバムが2タイトル同時発売という、予想だにしなかったスタイルとなった。曲数だけみても1枚のCDに10曲ずつ、4枚でちょうど40曲というおびただしい数。収録された曲は、1989年から今年までに作られたボーカル曲のみで、歌手は全部で12人となっている。注目すべき歌手といえば、なんといっても森口博子さんだろう。彼女がファルコム・レーベルで歌声を披露したのは、記念すべきレーベルの第1回作品「ファルコム・スペシャルBOX'89」でのことだった。このアルバムは限定発売の6枚組。そのうちの1枚「VOCAL」で、彼女は3曲すべてを英語で熱唱したのだが、今回はIのほうに3曲とも収められている。限定発売のアルバムだったので、最近GMファンになった人はきっと聴いていないと思う。ほかにも、声優の平野文さんや、GMの世界では結構あちこちで見かける新居昭乃さん、南翔子さんや杉本理恵さんなどの歌声を収録している。もちろん、J.D.K.BANDの岸本友彦さんの、あの伸びやかな声もIIのほうで5曲聴くことができる。作詩では松井五郎氏、アレンジャーでは難波弘之氏や奥慶一氏などと、一流どころが参加しているのも見逃せない。

| メーカー | キングレコード | |
|---|---|---|
| 媒体 | CD | |
| 品番 | KICA-1042～3 | KICA-1044～5 |
| 価格 | 各3800円(税込) | |
| 備考 | コレクションI（2枚組） | コレクションII（2枚組） |

## 11/5 ウィザードリィCDドラマ I

| メーカー | アポロン | |
|---|---|---|
| 媒体 | CD | カセット |
| 品番 | APCG-4016 | APTG-4016 |
| 価格 | 2800円(税込) | 2300円(税込) |
| 備考 | CDのみ末弥純氏のイラスト入り32ページカラーブックレット付 | |

ダンジョンRPGの元祖『ウィザードリィ』のドラマ編。――リルガミンの王だった父と、その后だった母を魔物に殺された姉弟、アラン（山口勝平）とマリア（玉川紗己子）は、仇討ちのため伝説の剣を探して地下での戦いを繰り返していた。ある日、仲間割れからパーティを解散してしまった2人は、僧侶のアルハイム、ロードのユーティ、侍のウィード、盗賊のサムスとともに新たなパーティを組み、ウワサのハイマスターがひそむという地下10階に向けて出発したのだが……。出来は最高で、損のない1枚／

## 10/25 ファイヤープロレスリング・2nd BOUT

| メーカー | 徳間ジャパン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | TKCA-30391 |
| 価格 | 2300円(税込) |
| 備考 | |

超人気プロレス・ゲーム『ファイヤープロレスリング2nd BOUT』（PCエンジン）のCD化。ゲームは、『ファイヤープロレス』の2になるのだが、じつは1もアルバム化されている。1をアルバム化したレコード会社は日本コロムビア。1のアルバムは原曲のハードロックをバージョン・アップさせた最高の仕上がりだったが、徳間ジャパンが手がけた今回の2では、アレンジがトーン・ダウンしてフュージョンにしか聞こえない。このアレンジが悪いとはいわないが、もっとハードなサウンドがほしかった。

## 10/25 カオスワールド

| メーカー | 徳間ジャパン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | TKCA-30392 |
| 価格 | 2000円(税込) |
| 備考 | |

ナツメのファミコン版RPGのアルバム化。アレンジを9曲収録し、オリジナルも完全収録。そのアレンジだが、はっきりいってかなりイイ。別に同じ徳間だからではなく、事実イイのだ。ウッドベースの低音響くフリージャズ曲があったり、高中正義氏ばりの流れるようなギターソロ曲があったりと、メロディも耳に残り飽きさせない。まさに、バラエティに富んだアレンジと、小手先のお遊びに逃げないしっかりした音の造りとなっている。私のようなゲームのノン・プレイヤーでも十分楽しめる作品。

## 10/25 ヨーロッパ戦線

| メーカー | 光栄 |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | KECH-1017 |
| 価格 | 2900円(税込) |
| 備考 | |

光栄の新作パソコン・シミュレーション『ヨーロッパ戦線』の音楽集。例によって、全曲アレンジでPC8801MC対応となっている。作・編曲は『ルパン三世』の音楽で知られる大野雄二氏が担当。今回のアルバムでは、トランペット、サックスといった管楽器の使い方は絶品。だが、重たい曲調のものに限っては、シンセの重厚さに物足りなさを感じた。しかし、サウンドは多彩で、もっと統一された曲調を予想していた私にはうれしい誤算となった。

## 10/25 デトネイター・オーガン2

| メーカー | ポリドール |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | POCH-2026 |
| 価格 | 2800円(税込) |
| 備考 | |

『デトネイター・オーガン』は、爆発的な売れ行きを見せる3話完結のオリジナル・ビデオ・アニメーション。今回紹介するのは、パート2のオリジナル・サントラ盤だ（ビデオのパート2発売は12月1日）。なぜ、アニメのサントラなんぞ紹介するのかというと、このアニメを原作としたメガドライブのメガCD版ゲームが発売されるという理由から。曲としては、3曲目のテーマ曲『デトネイター・オーガン』と10曲目の『ラング』が対照的でおもしろい。迫力のあるサウンドが魅力だ。作詩・曲、編曲、演奏は平沢進氏。

## 11/21 ストリートファイターII／カプコン・アルフライラ

| メーカー | ポニーキャニオン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00075 |
| 価格 | 2500円(税込) |
| 備考 | 予約特典・特製ブックケース＆92年特製カレンダー付 |

超人気のアーケード・アクション『ストリートファイターII』のイメージ・アルバム。メインキャラ8人のテーマと四天王のメドレー曲などを、カプコン・サウンドチーム、アルフ・ライラによるフルアレンジで収録している。ゲーム中の闘いには世界各地のファイターが参加するため、そのテーマ曲も出身地ごとにエスニック風だったり日本風だったりと風味を変える。テーマが「闘い」なので、ロックのハード・ビートを定番としておさえ、流行のハウスもしっかりフィーチャー。ファンは必聴のアルバム／

●いまどきの子供としては／付録ディスクはおトクですが、これからもずっと980円はちょっときついです。ちなみに僕はいまどきの子供にしては珍しく、親からこづかいをもらっていません。夏＆冬休みのバイト料でほそぼそとやっています。だから、そーさりやーくださ い。といっても当たらないのはわかっているが、もしかしたら――と思いつづけて3年。（新潟／藤田康司）⇨まあえらい。（バボ）

## 11/21 クロスソード&戦国伝承／アルファ電子&SNK

| メーカー | ポニーキャニオン |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | PCCB-00076 |
| 価格 | 1500円(税込) |
| 備考 | CDケースサイズのカラーステッカー付 |

NEO・GEOの最新2ゲームをカップリングでアルバム化。アクションRPGの『クロスソード』と、アクションの『戦国伝承』だ。両者オリジナル完全収録で、クロス〜のみ作曲者自身の手によるアレンジ1曲を追加収録している。クロス〜は全体的にマイナー・キーで、悪の心を増殖させるような危険だがそそられるサウンドだった。なんか不思議な魅力(魔力?)がある。対する戦国〜のほうもGMとしては異質で、仏教色も感じられる能楽風のサウンド。このアルバムはちょっとマニアック……。

## 11/21 すぎやまこういち／ゲーム音楽作品集

| メーカー | アポロン | |
|---|---|---|
| 媒体 | CD | カセット |
| 品番 | APCG -9002 | APTG -9002 |
| 価格 | 各3500円(税込) | |
| 備考 | 2枚(本)組 | |

『ドラゴンクエスト』をはじめとする数々のGMを手がけてきた、すぎやまこういち氏の作品をセレクトした2枚組のアルバム。すぎやま氏みずからが自信曲を選び、そのすべてをシンセサイザによってアレンジした。収録ゲームは、『ジーザスI&II』『アンジェラス』『ドラゴンクエストII&IV』『46億年物語』『幽霊列車』『テトリス2』『ウイングマン2・スペシャル』『ガンダーラ』『スターコマンド』。それぞれ2〜5曲程度を収録。もはやGMの一大ブランドとなった「すぎやまサウンド」を満喫できる1枚。

## 10/21 コナミ・エンディング・コレクション

| メーカー | キングレコード |
|---|---|
| 媒体 | CD |
| 品番 | KICA-1046〜7 |
| 価格 | 3600円(税込) |
| 備考 | 2枚組 |

突然のリリース決定でサポートが遅れたが、ファンが選んだコナミ作品50タイトルのエンディングを一挙収録したアルバムが発売になる。てっとり早くベスト3を紹介してしまうと、第3位『ラグランジュ・ポイント』、第2位『グラディウスII〜ゴーファーの野望〜』。そして、栄光の第1位は『グラディウスIII〜神話から伝説へ〜』。「やっぱり／」という人も「え〜!?」という人もいるかと思うが、ベスト50なので、きっとごひいきの作品もランクインしているはず。ライブラリー色の強いアルバムだ。

## 10/25 ドラゴン・ナイト

待ちに待ったあげくに発売延期もあって、やきもきした人(エッチ)もいるかもしれないが、ついに『ドラゴンナイト』のオリジナル・ビデオ・アニメーションがリリースされた。ストーリーは、悪の化身ドラゴンナイトに捕らえられた美少女戦士の救出を命ぜられた予言の勇者ヤマトタケルが、少女たちを助けながらもあらわな姿をポラロイドにおさめてしまうというスチャラカなもの。タケルの声に松本保典さん、タケルを補佐する神官の娘ルナの声に水谷優子さんと、先のイメージ・アルバムと同じ声優さんを起用している。収録時間が30分ということでストーリーはマッハの速さで進む。まあ、エッチなシーンが見られればイイヤと思っている人もいるだろうが、ゲームよりエッチな画面はおがめないからそのつもりで。これ以上エッチになったら、レンタルビデオ屋の「離れ」に置かれてしまうことになる……。アニメ・ビデオならではの動きと声、ありすぎるテンポとコミカルなストーリーを堪能あれ。

| メーカー | ポリスター | |
|---|---|---|
| 媒体 | ビデオ | LD |
| 品番 | PSVX -1016 | PSLX -1016 |
| 価格 | 7800円(税込) | |
| 備考 | 30分・カラーステレオ(Hi-Fi)・初回特典キャラクターオリジナルポストカード | |

➲アフレコが終わってみんなでハイポーズ!

## 各社新譜情報

**★ポニーキャニオン**

<12月15日>……●メガセレクションII／セガ⇨I以降に発表した、S.S.T.のアレンジ曲のみを収録したベスト盤。新録は『ボナンザ・ブラザース』『ターボアウトラン・メドレー』『アースフレームG(R-360)』。全10曲。CD2500円。●デスブレイド／データイースト⇨人気アーケードをG.S.M.1500化。CD1500円。

<12月21日>……●ストリート・ファイターII〜場外乱闘編〜⇨ストリート〜の魅力にマニアックに迫ったビデオ。カラーステレオ60分6800円。

**★ポリスター**

<12月21日>……●(仮)スーパーリアル麻雀(LD)⇨発売中のビデオ、「麻雀バトルスクランブル」と「はじめまして♡」をカップリング収録したLD。価格4800円。●美少女ソフト・オリジナルカタログVOL.3(ビデオ&LD)⇨パソコンの美少女ソフトをオムニバスで収録したもの。価格3800円。

<1月25日>……●(仮)ミス・レモンチック・イメージアルバム⇨アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シィル、舞子の、歌ありドラマありのイメージ・アルバム。詳細未定。

<1月頃>……●マージャンクエスト(ビデオ&LD)⇨人気麻雀アーケードから収録。詳細未定。

<4月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀PIV⇨ナナ、カオリ、ユウのイメージ・アルバム。CD2800円。

**★ビクター音楽産業**

<12月16日>……●(仮)女神転生⇨フルアレンジでリリース。詳細未定。

**★アポロン**

<12月16日>……●ファミコン・ジャンプ〜最強の7人〜⇨全16曲すべてアレンジ。作曲者の門倉聡氏みずからのアレンジ。シンセがメインとなる予定。CD2800円、テープ2400円。●SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語⇨バンダイのファミコン版人気シリーズ・ゲームをアルバム化。詳細未定。

**★NECアベニュー**

<12月21日>……●アリス・ベストキャラクターズ(ビデオ)⇨アリスソフトの美少女キャラをセレクトしたビジュアル・ソフト。収録ゲームは、『闘神都市』『ランス2&3』『D.P.S.シリーズ』など。VHSとLD(CAV方式)同時発売。両者ともカラーステレオ30分3800円。

**★ポリドール**

<12月21日>……●バブルガム・クラッシュ(ビデオ)⇨ナグザットから発売のPCエンジン版アドベンチャーの原作OVA3作目。VHS、LD(CLV方式)同時発売。ともに45分9400円。

**★東芝EMI**

<12月28日>……●(仮)サイキック・ディテクティブ・シリーズ・ベスト／データウエスト⇨FM-TOWNSの人気シリーズ5作品を一挙収録。オリジナル、アレンジ各5曲収録。CD2500円。●BURAI〜八玉の勇士伝説〜⇨リバーヒルのPCエンジン・CD-ROM²版ゲームのアルバム化。同じ曲をオリジナルとアレンジで並行収録。CD2500円。

<1月?日>……●サンダースピリッツ⇨東芝EMI自身が制作するスーパーファミコン・ソフトをCD化。CD2500円。

**★キングレコード**

<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII⇨フルアレンジ・アルバム第3弾。CD2枚組3800円。●パーフェクト・セレクション・グラディウス⇨人気のパーフェクト・セレクションにグラディウスが登場。CD3000円。

<12月5日>……●プロビンシャリズム・イース⇨『イースI&II』をハウスにアレンジ。CD3000円。●悪魔城ドラキュラベスト2⇨人気のおとろえを見せないドラキュラ・シリーズのイメージ・アルバム。CD2枚組3300円。

<12月21日>……●ファルコム・スペシャルBOX'92⇨今年も登場、年末企画モノCD。CD3枚組7000円。●こなみ・すぺしゃる・みゅ〜じっく千両箱・平成四年度版⇨同じく恒例の年末企画モノCD。CD3枚組6300円。

### ドラマチックなシーンの数々!

アンケートハガキより

●2000円になっても／付録ディスクは「付録」ということで出していると思うけど、あまりDSみたいにすると本のほうが付録になってしまいそうだし、ディスクをつけると本が読まれなくなって最後にはディスクだけになってしまう。あくまでも本をメインにしてほしいし、僕は1000円になっても2000円になっても買い続ける。(大阪／澤田晃伸)⇨そんな、もったいない。(パボ)

# おはこんにちわっ
（おはなしこんにちわっ）

**おもしろい話はおはこんへ**

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。❶街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで（住所は前ページの「応募方法」参照）。❷美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。❸新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座 ⇩「イラスト講座」係まで。❹ふつうの人には相談できない特殊な悩みごと。⇩「わたしにきくか!?」係まで。【特典】❶、❹はとくに功績のあったハガキに、❷、❸は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。

**●病院のベッドで寝ている僕にとっておもしろいことなどなにひとつない。（香川／横井達）**

かわいそうなので、テレカをさしあげよう。ナースのおねえちゃんにいたずら電話でもしなさい。

**●夏休み、佐渡に行きました。お土産屋に行くと、『君の名は』グッズでいっぱいでした。せんべいやもちなどは「真知子」という文字が、たくさんついていました。（新潟／水野裕之）**

「珈琲館」にある"ゆきこ"という名のコーヒーもこわい。みんな、なにごともなかったように「ゆきこ、ください」と注文しているぞ。

**●エリツィンは淡谷のり子に似ている。（千葉／伊藤佳宏）**

大川隆法はバカボンに似ている。

**●サイン、コカイン、新太郎。（千葉／伊藤佳宏）**

「雅美さん」の陰で、話題にとぼしい勝新だな。それにしても伊藤、おもしろいぞ。

**●僕の家はラブホテルの隣りにある。そのためか、テレビの2チャンネルにおもしろいものが映る。お金がかからないのでとてもラッキーだ。（東京／鎌田光宣）**

うちのテレビもいじくりまわしていると放送大学が映るぞ。「かきのたね」にはならないと思うが。

**●バボさんの新ネームはどうなったのですか？　それから誌上お見合いについても教えてください。（兵庫／高田和成）**

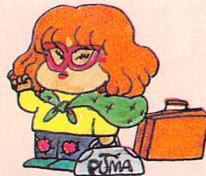
新ネームはあまりにも計算しつくされたバカさかげんが鼻につく、おもしろくないものが1万通ほど届いたので、なにもなかったことにしました。みんな、もっとバカにならなくてはいけない。おっ、そんなことをいっているうちに誌上お見合いの野辺からハガキが来てしまったぞ。

**●な、なんとバツとして潤んだ目で半開きの唇に人さし指をくわえた写真を送れだなんてぇー！　私にはできませーん！　うるうる。（埼玉／野辺友子）**

まさしく野辺のハガキ。きめごとのような「／」づかいと謎の語尾。そしておたく特有の「うるうる」。このニセ口しめが。思うにメガネでデブで汗っかきでリュックをしょっている「代々木アニメーション学院」とかに85人はいるヤツにちがいない。

**●三重・若林くんがいうとおり、しまづさんの横には変な顔が映っていました。（青森／後村寿明、ほかたくさん）**

私にはそれとはまた別の顔が見えるのだが。その人のいちばん好きだったものと水を毎日あげなさい、しまづ☆どんき。宜保愛子は、いつもさいごはこのセリフだ。（バボ）

## BABO'S わたしにきくか!?

**Q** 来年は大学に受かれば1人ぐらし。でも東京は家賃が高い。どうすれば土地は安くなるのだ。（秋田／ヤン・スギョン）

**A** 皇居を88階建てくらいのビルにするのがいちばんよいといえよう。「43階・皇居警察」とかいって。そうすれば敷地の広さもせいぜい椿山荘くらいでたりることと思われる。

しかし、そうは問屋がおろさないので、東京都民がしめしあわせ、毎日ちょっとずつ皇居のまわりの木を抜いてゆくという手もある。

「今夜は大田区のみなさん」とかいって。担当区で毎夜抜いてゆき、ドリフの「観客の絵」のように、抜いたところは木の絵をかいておけばだれも気づくまい。1年くらいで、皇居もまめのようなものになっているだろう。

そんなわけはないぞ。東京は悪い人のいる危険なところだから来るんじゃない。「ドキュメント警察24時間」などを見て考えなおせ。（バボ）

## イラスト講座

お金のサンプル製造講座　講師 吉多パチンコ店

準備．液状のり・硬貨（10円など）水性の色ペン

《方法》
1、お金にペンで色をぬる
2、その上にのりをたっぷりかける
3、1日～2日かけてかわかす
4、やぶれないようにはがす
5、完成サンプル

《注意》
※まんべんなく。はじくがとにかくぬる
※あわが入らないようにすることがのぞましい
※かわいてないのにさわるとダメ
※少々のことならやぶれない

❻山口・吉多パチンコ店⇩この講座の大前提は「それができたからといって何の役にも立たない」ということだが、この作品は役に立たないものを2日もかけて作ろうというのだからすごい。そんなものを見守る根気はふつう、ない（ノミヤマ）

❻北海道・ターボ⇩こちらの根性も見上げたものだ。コンピュータと人間どっちが偉いか、考えさせられる（ノ）

「野望」By-KOUKI

1　世界征服命　私は世界の王となる男
2　こんなこともしちゃう……
3　堤防もアリの一穴から崩れる……これで付近一帯大水害…　くっくっく　我ながら驚くべき神算鬼謀
4　どいてどいてどいて　チリンチリン　ビュー

❻宮城・KOUKI⇩やけに出来のいい作品だが、貧乏な総督の出てくる某マンガで見たような話でおじゃる。それにしても「神算鬼謀」って難しい言葉だ。愛用の一太郎でも出てこなかったぞ。なかなか勉強になる（ノ）



アンケートハガキより

●奴／ぱおぱおが嫌いだ。いってることの是非は別として、奴は人に説教たれるような立場の人間ではない。バボさんも攻撃してくれ。どうせ逆にくらうのはオレだけど。（神奈川・加藤浩二）⇨あつかましいキミにお歌のプレゼント（牧伸二のつもりで）。ぽおぽおーは33、おはこんデスクは36、引田くーんは30まえで、ヘレンケラーは三重苦。（バボ）

あるプログラム作品には2つの側面があります。1つは、それで遊ぶ人がいること。もう1つは、それを作った人がいること。あ、もう1つありました。紹介する人だってています。それがわたしたちです。

➔P116の「スーパー付録ディスク」参照


※Pはプログラム、❶~㉝は画面数です。

## 顔マネしながら探すともっと楽しい
# WHERE'S ウェアズ

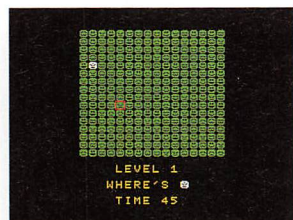
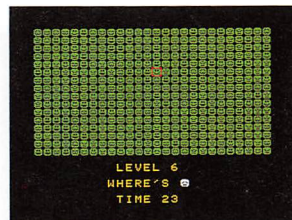
MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで
by ARIAKIRA SOFT ▶解説は50ページ

16×16にならんだ8×8ドットの顔のなかから、たった1つの顔を1分以内に見つけだすゲーム。顔は、右の写真のようにまぎらわしいのが8種類あって、問題に使われる顔だけはそのなかに1つしか現れない。

正解するたびに顔が縦2列ずつ増えていき、32列になったらまたもとの16列にもどって制限時間が10秒減る。ただし、制限時間を超えてもゲームオーバーになるわけではなく時間がもどって顔が入れかわるだけ。

➲画面の下のほうに問題となる顔が表示されている。英語で「~はどこ」と書かれているわけで、タイトルはここから来ている

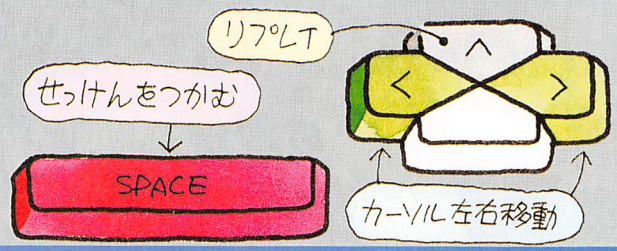
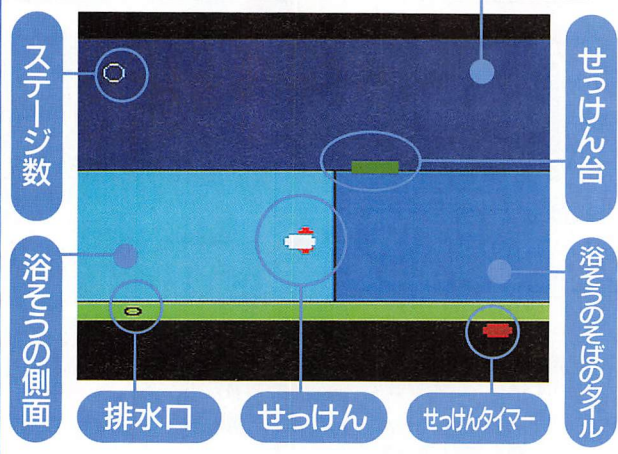
### 8×8ドット、8つの顔

⇧登場する顔はこの8種類。作者によれば名前を付けて遊ぶと楽しいらしい

⇧そこだ! ……ちがった。まちがえると正解の顔が白くなって位置を教えてくれる

⇧がんがん正解していくと、どんどんワイドになってくる(横32列まで)

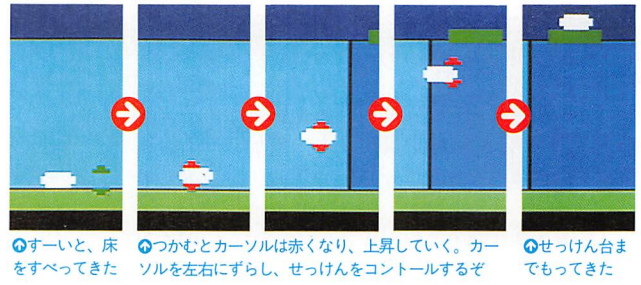
【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

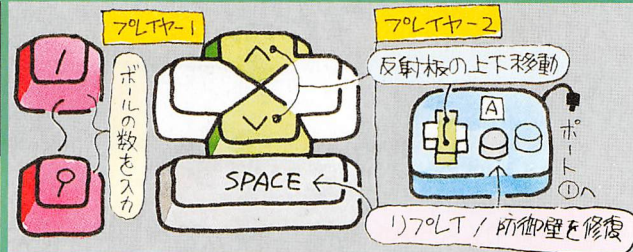
各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

## お風呂場シミュレーションでのぼせるな
# せっけんつるんっ

画1面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by TM SOFT
▶解説は51ページ

RUNすると、風呂場の床をせっけんがすべりだす。このせっけんをカーソルキーの操作でつかみ、せっけん台のところまで持っていくのがゲームの目的。

しかし、なにしろつかんでいるのはせっけんだからつるつるすべる。これがまた、うまく表現してあるぞ。そこで、カーソルをうまく操作してせっけん台のところまで持っていけばステージクリアだ。クリアするたびに、せっけんはせっけんらしく、つるつるすべるようになるぞ。せっけんタイマーが赤のときに左端に着くとゲームオーバーだ。

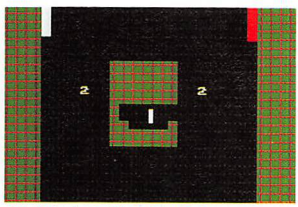
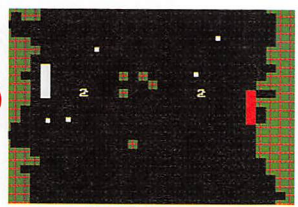
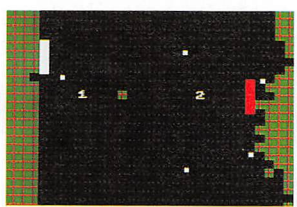
↑すーいと、床をすべってきた ↑つかむとカーソルは赤くなり、上昇していく。カーソルを左右にずらし、せっけんをコントールするぞ ↑せっけん台までもってきた

## 反射板突破、防御壁破損、修復機能停止！
# WALL2 ウォール・ツー

画3面 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで
by 長尾隆司
▶解説は52ページ

↑ここでボールの使用数(最高9個)を決める。4、5個ぐらいがいいかもしれない

ブロックくずしとテニスゲームが合体して、対戦で遊べるようになったのがこのゲームという感じ。

プレイヤー1は画面の左端、プレイヤー2は画面の右端が陣地となっている。プレイヤー1は白、プレイヤー2は赤い反射板を操作して、自分の防御壁がボールに当たって消されるのを防ぐ。もしボールを防ぎきれず、防御壁に穴があき、ボールが防御壁の向こうに行ってしまうとそのプレイヤーの負けになる。

プログラムをRUNすると、「HOW MANY BALLS?」と聞いてくる。このゲームでは、最高9個のボールを同時に使ってプレイすることが可能なのだ。そこがおもしろいところ。ボールの使用数を多くした戦いでは、反射板の働きもむなしく、どんどん自分の防御壁は虫歯だらけになっていく。しかし、プレイヤーは虫歯だらけになった防御壁を2回修復することができるのだ。残りの修復回数は画面に表示されている。

また、ボールの使用数を多くするとスプライト表示の関係上、ボールが見えなくなってしまいパニックになるぞ。

↑わたし(ちえ熱)は近くにいた、にゃん☆を相手に勝負してみた

↑ボールの使用数は5個。プレイヤー1のわたしの防御壁に穴があいてしまった

↑わたしは防御壁を修復。にゃん☆は防御壁がボロボロなのに、修復しようとしない

↑結局、にゃん☆の負け。ボールを巻きこんだまま、防御壁を修復したのが敗因だ

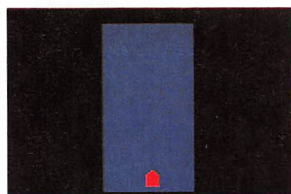
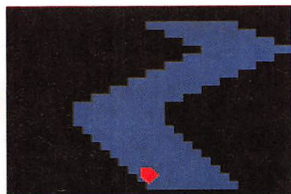
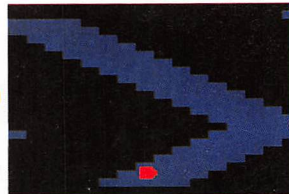
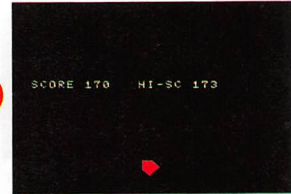
## 月あかりをたよりに、夜の道をひた走る
# ナイトレース

画1面 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで
by MSKSBT SOFT ▶解説は53ページ

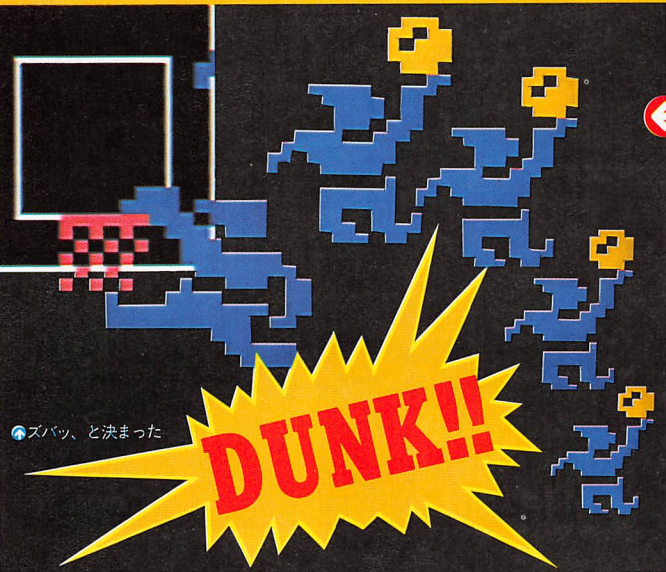
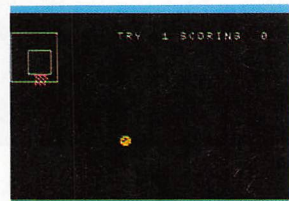
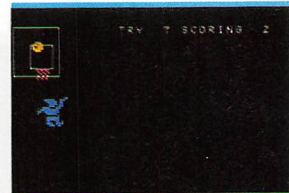
レースといっても、1人しかいないので、ドライブみたいなものだ。ちょっと変わった、赤い5角形をしたのが車だ。どこがちょっと変わっているかというと、車がカクカク動く。ただそれだけ。とはいえ、それがおもしろい。その車を操作して、道の上から外にはみださないように運転していく。急激にまがった道があらわれたらドライビングテクニックの見せどころ。うまく走りぬけろ/

道からはみだしゲームオーバーになるとスコアとハイスコアを表示してくれて、自動的にリプレイ。編集部の最高記録はちえ熱のだした658点だ。

### カク、カク、動く車

車の動きは全部で5パターンある。道のまがり具合に応じてパターンをあわせるのがコツ

まっすぐな道の上からスタート。目をつぶったって、だいじょうぶ

しばらく走っていくと、クネクネ曲がりくねった道があらわれる

うおお、この激しい道のまがり具合。ドラテクの見せどころだ

ドライビングをミスってあえなくゲームオーバー。こんなスコアじゃはずかしい

## ウォーリャーと叫んでダンクシュート
# Dunking Warrior
ダンキング・ウォーリアー

画1面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで
by Y2M-SOFT ▶解説は54ページ

ズバッ、と決まった

ボールが右から左に移動中。ここで、ジャンプだ/

これは、ちょっと高く飛びすぎて、ゴールの上にボールがあたってしまったケース

某マンガの主人公と同じ名前の花道が、このゲームの主人公でありバスケットの選手。その花道が20回飛んで何本ダンクシュート(ボールをゴールの真上から強くたたきこむシュート)を決められるかというゲームだ。

画面の下の部分をボールが右から左に何度も水平移動する。「ここだ/」と思うところでジャンプ。放物線を描いてボールを手にした花道が飛んでいく。うまくボールがゴールに入れば、「SCORING(スコアリング)」に加算される。20回飛び終わると画面中央にスコアが表示され、自動的にリプレイされる。

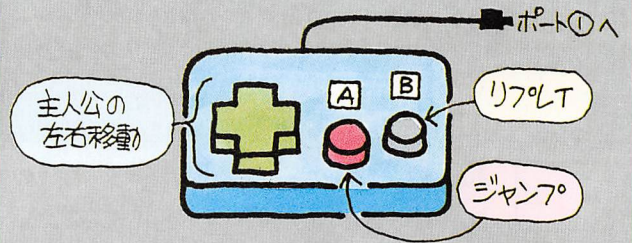
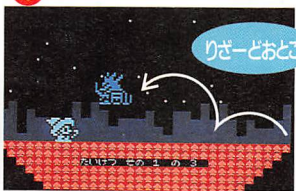
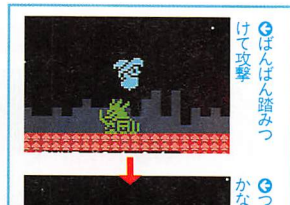
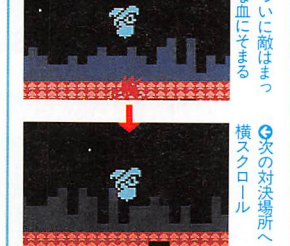
## 踏んづけ蹴とばし、勝利の道を突き進む

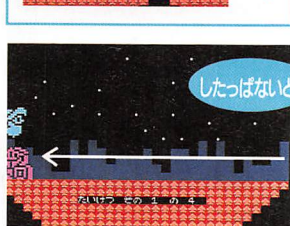
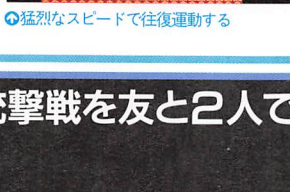
# キック・バトル

MSX2+以降

by ひろ

※ターボRは標準モードで

▶解説は55ページ

最初の敵。ゆっくりと地面を往復するだけ。ちょろい

フワフワと高さをあわせてくる

ばんばん踏みつけて攻撃

ついに敵はまっかな血にそまる

次の対決場所へ横スクロール

敵キャラを足でばんばん踏みつけて倒していく、スタンダードなアクションゲーム。

敵は6種類のザコキャラと、ボスの「まおー」。1対1で戦い、敵の上から踏みつけて攻撃する。敵は一定のダメージを与えると消滅する。反対に敵に上から触られるといっぺんにゲームオーバー。

ボスとの対決に勝つと次のラウンドに進み、敵が速くなる。

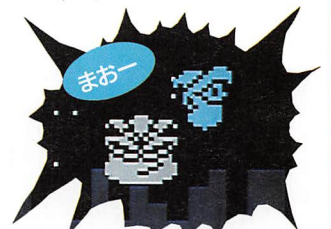
MSX2やキーボードでも、右で説明しているように改造すれば、遊べるぞ。

●MSX2で遊ぶ=プログラム行210にあるSETSCROLLを含むFOR~NEXTを削除

●カーソルキー、スペースキー(Aボタン)、GRAPHキー(Bボタン)で遊ぶ=①行40:STICK(1)⇒STICK(Ø)②行50:STRIG(1)⇒STRIG(Ø)③行230:STRIG(3)⇒(PEEK(&HFBEB)AND4)=Ø

ワープをくりかえす不気味なボス

大小のジャンプをしながら攻撃してくる

猛烈なスピードで往復運動する

ずっと追いかけてくるので気が抜けない

りざーどおとこに似た動きで迫ってくる

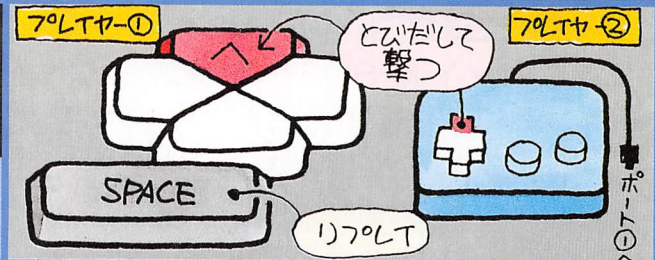
## 銃弾飛びかう、夢の銃撃戦を友と2人で

# GUN²

MSX MSX2/2+RAM8K

by 鹿島信二

※ターボRは標準モードで

▶解説は56ページ

映画やテレビでよく見てはいるが、おそらく一生そういうことを経験することはないだろうと思われることが2つある。

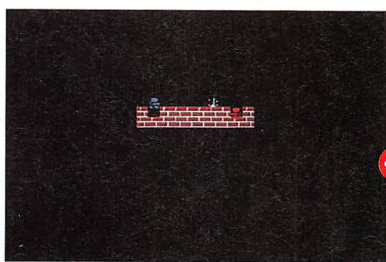
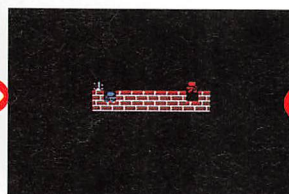
1つは、あれ、もう1つは、これだ。なんのこっちゃ。

これとは、銃弾がほおをかすめ、耳をはじくほど大量に、かつデインジャラスに飛びかう銃撃戦だ。

銃撃戦をコンパクトにシミュレートした、このゲームは、要2P。なるべく頭に血が昇りやすいタイプのやつとガンガン撃ちあうといい。勝ったほうが負けたほうにやさしくキスをする、というような気持ち悪いルールもつけておくとなおよい。

プレイヤー1がまずぶっぱなした

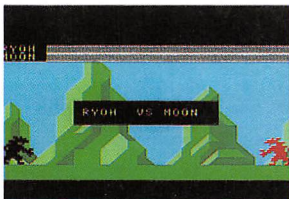
プレイヤー2の反撃

さらに、ガンガンガンガガンガッガンガ

うっ、ゲボゲボ(血を吐く音)

# I am a KING OF BEARS. アイ・アム・ア キング・オブ・ベアーズ
# 熊王

画10面

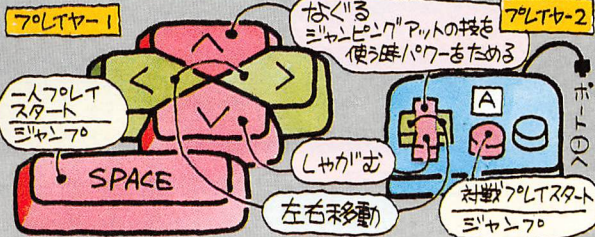
MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by SILVER SNAIL ▶解説は57ページ

⬆勝ち抜き戦、1回戦の相手はムーンだ。全力でぶつかっていこう

⬆対戦プレイもできるのがうれしい。赤い熊がプレイヤー1、青い熊がプレイヤー2

「うおー、オレははぐれ1匹熊のリョウ。このゲームの主人公だ。これからオレは熊の世界でいちばん強い、熊王と呼ばれるために、5匹の熊(ムーン、クラウド、ホワイト、フレイム、デビル)と勝ち抜き戦をする。まかしてくれよ/」

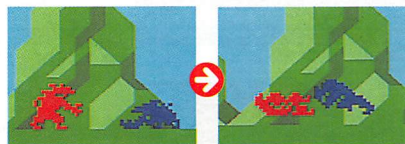
このゲームは熊と熊とで戦うアクションゲームだ。1人プレイと対戦プレイができ、1人プレイは先にリョウがいったとおり勝ち抜き戦をおこなう。

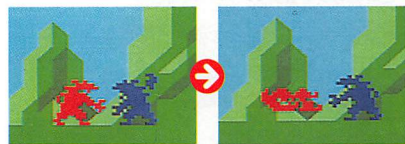
どのプレイモードでも戦いがはじまると、画面の上には両者のライフが表示される。熊は、なぐる、投げる、ジャンピングアット、頭つきの4つの技を使って相手と戦う。相手の技をうけダメージをくらい、ライフがなくなった熊の負けだ。両者同時にライフがなくなると引き分けだが、勝ち抜き戦だと負けとおなじ。勝ち抜き戦で勝ち抜くごとに、敵の攻撃力が上がり、同じ技の相打ちでもこちらのダメージが大きくなるぞ。最後の敵、デビルをたおせば熊王だ/

## 決めろ/ この技で//

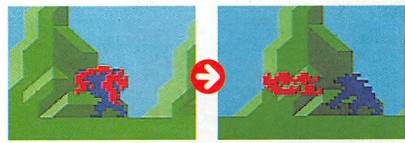
### ジャンピングアット

ジャンプして上のカーソルキーを押すとこの技。パワーをため、うまく決めると、いちばんダメージを与えることができる。

### 頭つき

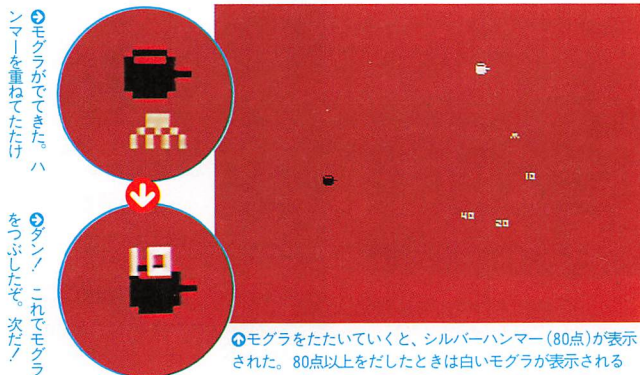
しゃがみながらジャンプすると頭つきをする。投げよりも優先され、画面の端に追いこんで、この技を決めると効果大。

### なぐる

カーソルキーの上を押して、はなすとなぐる。弱い攻撃だと相手はのけぞるだけだが、パワーをためて攻撃するとふっとぶ。

### 投げる

相手の下、または近くでしゃがむと相手を投げる。なぐるやジャンピングアットより、この技が優先される。

# もうちょいちょい右。あーあ逃げられた
# MOLE モール

画1面

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by SILVER SNAIL ▶解説は59ページ

➡モグラがでてきた。ハンマーを重ねてたたけ

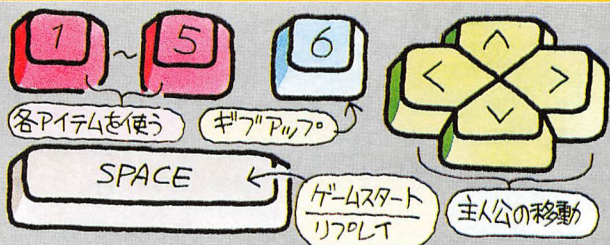
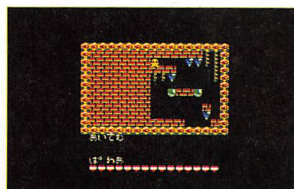
➡ダン/ これでモグラをつぶしたぞ。次だ/

⬆モグラをたたいていくと、シルバーハンマー(80点)が表示された。80点以上をだしたときは白いモグラが表示される

マウス専用ゲームというのはいままでファンダムにいくつも投稿があったが、「べつにマウスで操作しなくても」というような作品ばかり。しかし、このゲームはマウスで操作して遊ぶのがいちばん楽しいし、似合うだろうと思った。

遊び方はかんたん。地面からひょっこりでてきたモグラにハンマーを重ねてたたく。たたきつぶされたモグラは得点を表示して消える。表示された得点は一定時間たつと消えてしまうが0、1、2、3、……個と表示が残ってるときにモグラをたたくと10、20、40、80、……と得点が倍々になる。モグラを3匹逃がすとゲームオーバー。しかし、ゲームプレイ中、スコアは表示されていないが、スコアが250点の倍数ちょうどになると「1UP」となり、逃がしてよいモグラの数が1匹増える。

## デストラップだらけのカラフルどうくつ
# どうくつたんけん

画10面 MSX MSX2/2+RAM32K※ターボRは標準モードで
by J
▶解説は60ページ

### ほんの入口

とにかく右へ進もう

ずんずんと下ってつたをのぼり

赤の台にのってとげの川を越え

タイミングよくさっと降りる

ぼ、ぼ、ぼくらはどうくつたんけんだん。このゲームには作者の設定したストーリーがある。その全文を紹介しよう。

・STORY

**ある所に人がいました。その人はどうくつたんけんに行きました。**

以上。作者のJクン、キミはことし、いくちゅになった？

まあ、それはともかく、このゲームは、わくわくする。

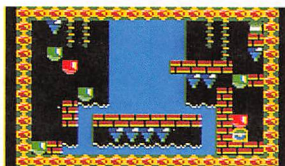
左(どうくつの入口)から右のほう(奥)へ、つたや動く台、ワープポイント、アイテムを使って、数々の難関を越え、謎を解いて進んでいく。

天井や床には猛毒のとげがはえていて、それに触れると「ぱわあ」が減り、それが原因でどうくつのとちゅうで死んでしまうことが多い。そうでなくても、どうやってもそれ以上先に進めなくなってしまうことだってある。こういうときは数字の6キーを押してみずから命を絶ち、生まれ変わってやりなおすしかない。

とちゅう、宝箱をあけて手に入れた3つの紋章をどうくつの奥にある台に正しくはめるとエンディングなんだそうだが……。まだそこまで行っていない。

勇気りんりん、ルリの色。

### まだまだ先は長い

ほんの少し奥に進んだところで最初の難関を越えるところ。ここからが本番

どうくつのずっと奥のほうにはガゼルの塔ばりの滝があるようだ

### 宝箱から出てくるもの

**ドリル** 1キーで使用
ひび入れレンガやパイプに穴をあける(何度も使用可)

**ブーツ**
上向きのとげにのっても3回までは平気でいられる

**ヘルメット**
下向きのとげにあたっても3回までは平気でいられる

**薬** 2キーで使用
ぱわあを最大値まで回復する(1回でなくなる)

**太陽の紋章** 3キーで使用
太陽をかたどった紋章。なんに使うかは不明

**星の紋章** 4キーで使用
星をかたどった紋章。なんに使うかは不明

**月の紋章** 5キーで使用
三日月をかたどった紋章。なんに使うかは不明

### どうくつを構成する不思議なパーツ

**レンガ** レンガには3種類ある。左から、ふつうのレンガ、ヒビの入ったレンガ、そして、どこかにワープするレンガ

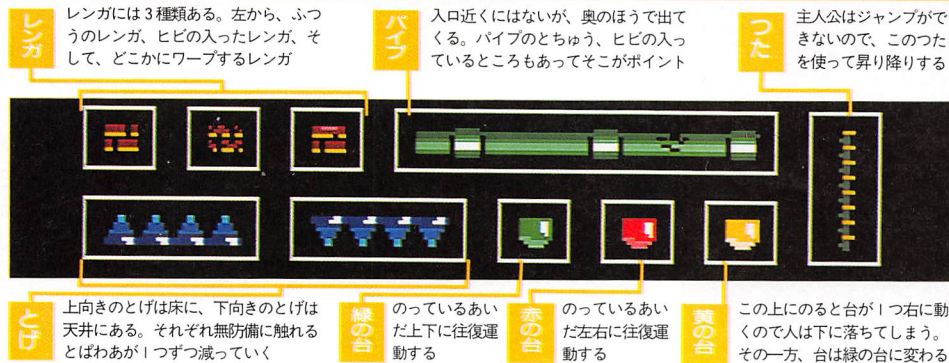
**パイプ** 入口近くにはないが、奥のほうで出てくる。パイプのとちゅう、ヒビの入っているところもあってそこがポイント

**つた** 主人公はジャンプができないので、このつたを使って昇り降りする

**とげ** 上向きのとげは床に、下向きのとげは天井にある。それぞれ無防備に触れるとぱわあが1つずつ減っていく

**緑の台** のっているあいだ上下に往復運動する

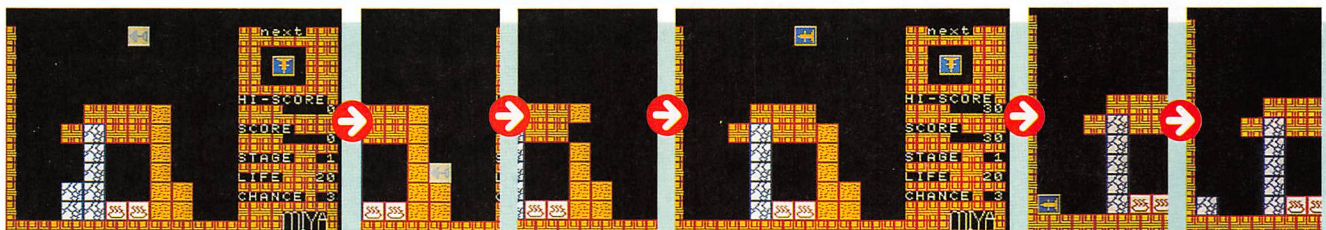
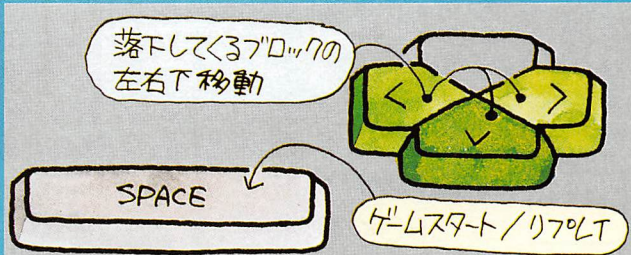
**赤の台** のっているあいだ左右に往復運動する

**黄の台** この上にのると台が1つ右に動くので人は下に落ちてしまう。その一方、台は緑の台に変わる

土を掘り、岩を掘り、温泉を掘りあてろ

# 温泉紀行

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by MIYA

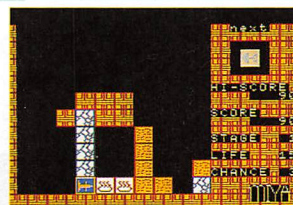
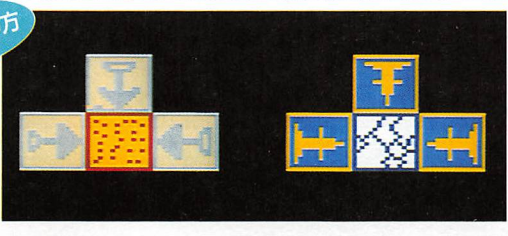
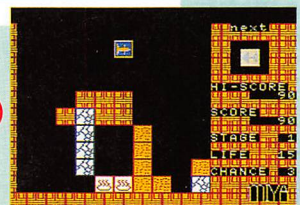
▶解説は61ページ

⬆ゲームスタート。ステージ1の温泉を掘りあてるか。左向きのシャベルが登場してきた

⬆土の右側の置く。すると掘ったところの土が消え、上に乗っていた土が落ちてきた

⬆下向きのドリルを使って岩を2個掘ったあとは、左向きのドリルが登場してきた

⬆こいつは使えないので、隅に置く。ドリルから岩になった

ブロックの掘り方

⬆土や岩を掘るときのシャベルとドリルの置き方。こうして置けば消える

⬆右向きのドリルを温泉ブロックの左横に置く。これでステージ1をクリアだ

⬆どうにか、こうにかして、温泉ブロックの左横の岩を消して、

ある時期、あんなにたくさんあったテトリスタイプのゲームも今ではめっきり減った。しかし、今回久々に登場してきたのがこの、上から落ちてくるドリルやシャベルを使って温泉を掘りあてるゲームだ。

ステージは白くてヒビ割れた岩ブロックと、茶色の点々の入った黄色の土ブロック、中華風模様の壁ブロック、温泉マークの温泉ブロックで構成されている。そこに、シャベルやドリルの絵がかいてある道具のブロックが落ちてくるので、それを利用して岩や土のブロックを消し、温泉をほりあてるわけだ。ただし、壁のブロックは消すことができない。

道具のブロックにはそれぞれ、右、下、左の方向を向いた3パターンがあり、シャベルならその向きにある土を消し、ドリルならその向きにある岩のブロックを消して、同時に自分も消えてしまう。

しかし、消すブロックのないシャベルをそのまま置くと土に、ドリルを置くと岩になり、「LIFE」が1減ってしまう。

「LIFE」がなくなるか、ブロックが上まで積まれてしまうかすると「CHANCE」が1減り、そのステージをやりなおす。「CHANCE」がなくなるとゲームオーバーだ。

じゃまなブロックを消していき、シャベルやドリルの向いている方向で温泉ブロックと接するように道具ブロックを置けば、温泉を掘りあてたことになり、ステージクリアだ。

道具を使って積み上げたブロックに空きができたとき、岩と土では性質がちがう。岩は動かないが、土はその下にブロックがなければ下に落ちていく。あるステージに、この性質を利用したトラップがしかけてあるぞ。

また、横から土などを消すときに、ブロックを積んで土台を作る技が必要になるステージもある。全部で15ステージ。また、ステージエディットもできるので、自分でステージを作ってみるのもいいかもね。

## エディットもできる!!

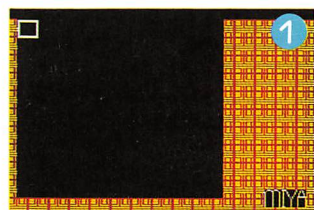
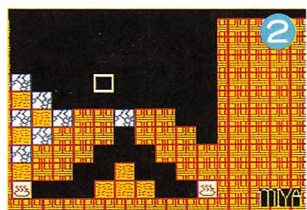
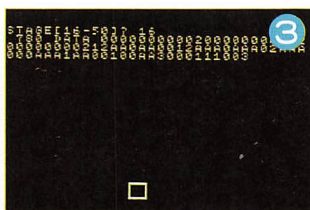
タイトル画面でリターンキーを押しながらスペースキーを押すと、写真①が画面に表示される。

カーソルを操作して、以下のキーを押して各ブロックを配置する。

[1] キー＝土　[2] キー＝岩
[3] キー＝温泉　[A] キー＝壁

まちがって配置したブロックを消すには [0] キー。全画面消したいときは [C] キー。タイトル画面にもどるには、[E] キーを押す。

写真②のようにステージができあがったら、[D]キーを押すと、ステージ数と行番号付きのステージデータが表示される(写真③)。自動的にプログラムは中断しているので、カーソルを行番号のところにもっていきリターンキーを押せば、そのステージが『温泉紀行』のプログラムの一部になる仕組みだ。ただし、セーブするときは、付録ディスク以外のディスクにすること。

※操作説明は、修正バージョン(ディスク収録版)に基づいています。

⬆なにも置いてないエディット時の初期画面

⬆いろいろブロックを配置してできあがり

⬆[D] キーを押すと、データを出力する

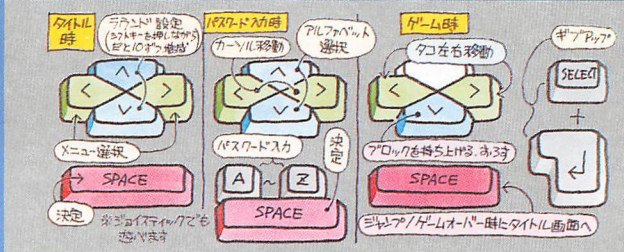
## イカゴースト退治に、タコが出撃！

# タコ&イカ ～出現！ イカゴースト篇～

画33面

MSX2/2+VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by OFUKO

▶解説は64ページ

⬆おお、これがＴＡＫＯ＆ＩＫＡ座か？ 黄色い数字のラウンドが選べるラウンドだ

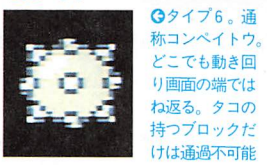
1991年4月号に掲載された名作『タコ&イカ』が、タコがジャンプできるようになるなどアクション性をパワーアップして帰ってきたぞ／

タコを操作し、カギを取ってドアにたどりつけばラウンドクリアだ。全32ラウンドのオモテ面＋オモテ面がむずかしくなったウラ面が用意されている。

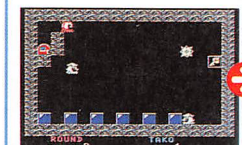
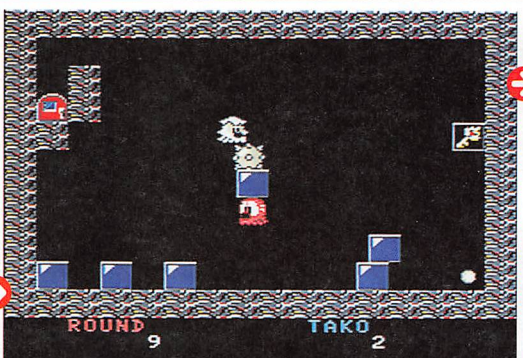
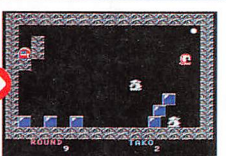
敵のイカは、これがまた手のこんだ作りをしてあって、詳しくは左の「イカすかないやつら」を読んでくれ。そんなイカを相手にタコは戦う（逃げる？）。タコのその武器となるのが青いブロックだ／ タコはブロックを頭の上にもちあげたり（ブロックの上に乗りカーソルキーの下を押す）、降ろしたりする（もう１度カーソルキーの下を押す）ことができ、ブロックを移動させたり、積んだり、イカをつぶしたり、縦横無尽の働きを見せる。ただ、ブロックを降ろす場所にドアやカギがあったり、空中にいたりするときはブロックを降ろすことはできない。また、イカはつぶしたり一定時間たつと、決まった場所から出現してくるので、その出現場所にブロックを置けば出現できなくなる。

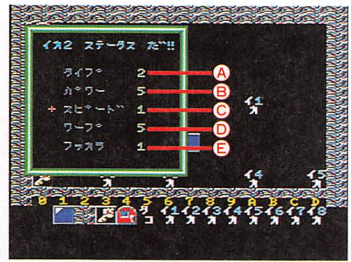
ついにイカゴーストを倒した。と、思いきやウラ面が登場。ウラ面ではラウンドクリアしたときに表示されるパスワードを使えば、そのラウンドから始められる。ウラ面をクリアしないと真のエンディングは見られない。

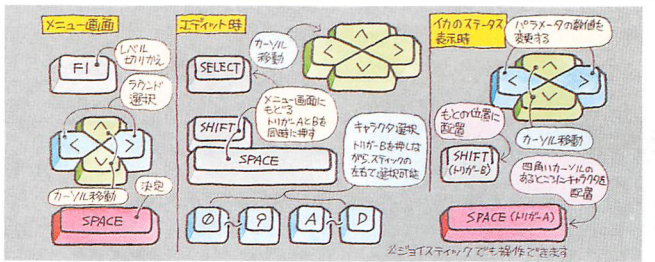
### イカすかないやつら

⬅勝手に歩き回るタイプ１。歩いて追うタイプ２。勝手に跳ね回るタイプ３。跳ね回って追うのがタイプ４

➡タイプ５はお化け。宙を飛び、ときどき向かってくる。タイプ１～５のイカは壁、ブロックを通過できない

⬅タイプ６。通称コンペイトウ。どこでも動き回り画面の端ではね返る。タコの持つブロックだけは通過不可能

このステージが気に入った!!

⬆ラウンド９。まずは右にあるカギを取るためブロックを積む

⬆コンペイトウとイカが向かってきたので、持ってるブロックを使って敵をかわす。反射神経と沈着冷静な判断が必要なラウンドなのでおもしろい

⬆カギを取り、ドアに向けてブロックを積む

⬆階段状に積むのがコツ。あと２個積めばドアまで行けるぞ

### オリジナルステージ&オリジナルイカを作る

タイトル画面で「ＥＤＩＴ」を選択するとメニュー画面が表示される（左側の写真）。①は33～208までのラウンドを設定し決定すると作成画面に入る。画面の作成は、下に表示してあるキャラクタを選択し、カーソルを操作して配置していくやり方だ。②は①で設定したラウンドをプレイするこができる。③、④は作成したラウンドをセーブ、ロードする。⑤でタイトル画面にもどる。⑥はＬＥＶＥＬ１でオモテ面、２でウラ面のエディットとなる。

イカを配置するとき（右側の写真）にイカの性格まで設定できておもしろい。Ⓐは上の「イカすかないやつら」で説明しているタイプを決める。Ⓑは数値が大きいほど、タイプ１、２の場合は空中をゆっくり落ち、タイプ３、４の場合はジャンプ力が高くなり、タイプ５の場合はタコを追ってこなくなる（最高16）。Ⓒはイカのスピード。１が遅く、２が速い。Ⓓはイカが出現して消えるまでの時間。Ⓔはイカをつぶしたときに、ふたたび復活してくるまでにかかる時間。Ⓓ、Ⓔ、どちらも数値が大きいほど長い（最高16）。

料金受取人払

新宿北局承認

19

差出有効期間
平成4年3月
31日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

郵便はがき

169-00

（受取人）　　107

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
（東京都新宿区高田馬場4-2-38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑪係

キミもプログラムが作れるようになる！

↓必要なことを書いたらスグ出してください！

MSX・FAN⑪係

| 住所 | □□□-□□ 都道府県　市区郡 |
|---|---|
| | （　　様方） |
| 氏名 | フリガナ |
| 電話番号 | 市外番号（市内番号）番号 |
| 年齢 | 歳 |
| 性別 | 男 1・女 2 |

RE　M819SR1BØ8

このハガキを今すぐポストへ！

（キリトリ線）

大賞は
P太くん!

パソコン・ソフト大賞受賞式

パソコン講座で
がんばった、
おかげだもんネ。

パチパチ

**短期間で、ベーシックが身につく!**
**上達が倍速するパソコン講座だ。**

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。 300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

文部省認定通信教育
# パソコン講座

(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

すぐ書け、よく書け、ハガキ出せ!

びっくりするほど役立つ案内資料をもらっちゃおう。すぐに送るよ。

**案内資料**
**無料送呈!**

左のハガキを今すぐポストへ!

目　次



※①～⑰はアンケート番号です。

# ファンダム SCRUM

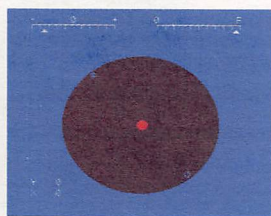
季節はずれの台風が接近。連日の雨でとうとう地下倉庫が浸水。なぜか「あしたは晴れだ！」のタイトルが目につくよ。

## ちえ熱の選考会レポート

祭りのあとの寂しさというものなのか、第5回プログラムコンテストが終わったあとの今月の選考会はそれだった。それでも、今月の選考会は先月のおしかった作品をまじえて行われた。

MSKSBT SOFTの「PUSH&PUSH」は矢印の書いてあるパネル(使用制限あり)を使ってボールをゴールに運ぶパズルゲームだ。選考会でこの作品を審査してるときに、ゴールのない面が登場。「これは見えないゴールを推測して運ぶのだ」ということになり、全員でああでもない、こうでもないと解いてみたが、結局バグのようだった。

### 残念、ガンバレ！

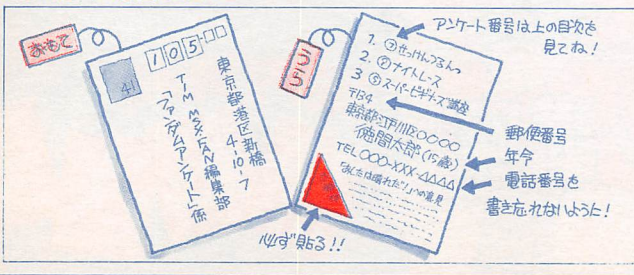
🅐「これは、おもしろそうだ」とファンダム班全員が思った「TOWER」。トランプで塔を作るゲームだ。対戦モードのほうにバグ発見。再投稿してほしい

🅐電子の世界をアクションゲームにした「ELECTRON」。操作がいまひとつ。ファジー伸一が「よいこのゼミナール」を書きたかったようだ

### 今月の選考会に出品された作品

| 作品 | 作者 |
|---|---|
| **1画面タイプ** | |
| 31バトル | 鹿島信二 |
| GUN² | 鹿島信二 |
| だるまさん転倒 | 長尾泰秀（平平凡凡） |
| 重力 | 長尾泰秀（平平凡凡） |
| せっけんつるんっ | 益山知也（TM SOFT） |
| うおおおお!! | 大西良一（三毛乱ジェロ） |
| ナイトレース | 芝田雅樹（MSKSBT SOFT） |
| 混乱回転男X | 兼田和男 |
| DANGEON HAWK | 伊藤章太郎（さつまいも） |
| **N画面タイプ** | |
| WALL2 | 長尾隆司 |
| キック・バトル | 佐藤宏行（ひろ） |
| TOWER | 岸間航（MIJINKO－SOFT） |
| あるいていこう | 鈴木幹也（きみきれいや） |
| PUSH&PUSH | 芝田雅樹（MSKSBT SOFT） |
| MIRROR | 福田陽介（FYM） |
| ILLUSION | 横山勇太 |
| ELECTRON | 新井教仁（NEW WELL） |
| CHARACTER BATTLE | 井口輝彦（おもちベタベタ） |
| FRONT OF THE PILLARS | 宮本正太郎（ふこ） |
| **10画面タイプ** | |
| どうくつたんけん | 北川純次（J） |
| 温泉紀行 | 宮原慎事（MIYA） |
| **FP部門** | |
| GOLF13 | 長尾泰秀（平平凡凡） |
| **先月の保留作品** | |
| WHERE'S | 川崎有亮（ARIAKIRA SOFT） |
| Dunking Warrior | 米田伸吾（Y₂M－SOFT） |
| MOLE | 将積健士（SILVER SNAIL） |
| KAMIFUBUKI | 村上福之 |

## ファンダムアンケート大募集

今月からファンダムアンケートを大募集するぞ。このページの左下についている応募券をハガキに貼って、今月のファンダムのなかから、わかりやすかった記事のベスト3を書いて送ってきてほしい。下のハガキの書き方をよく見て書いてね。また、ハガキに「あしたは晴れだ！」のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは11月末日。なお、アンケートを送ってきてくれた読者のなかから、抽選で10名にMファンオリジナルグッズをプレゼントするよ。

### ■ハガキの書きかた

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

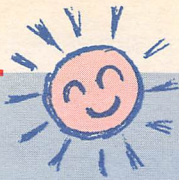
●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答えする。

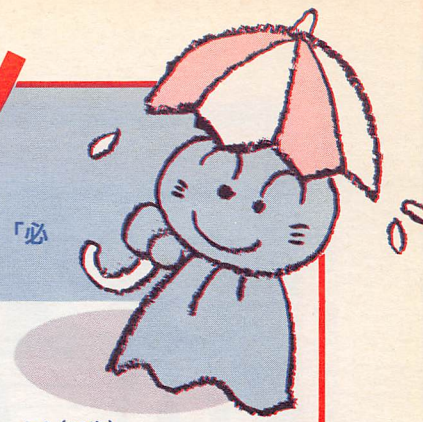
●情報箱＝掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝2月情報号のテーマ「付録ディスクでやりたいほーだい」について、意見を募集している（しめ切りは11月20日必着）。また、「あしたは晴れだ！」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで（○○○に各コーナー名を入れる）。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

ファンダムアンケート12
応募券

# あしたは晴れだ！

## 今月のテーマは「付録ディスクにいーたいほーだい」

「テープユーザーのことも考えろ／」、「値段が高い／」、「操作性が悪い、スピードが遅い／」、「必要のないものはメニューに入れるな／」……それでも「付録ディスク万歳//」か？

**今、ボクはMSX1・32K・テープユーザーなので、ここではっきりいわさせてもらいます。「はっきりいって、こんな値段だけを高くするような使いものにならないディスクなんか、必要性はまったくない」。これは、テープユーザーすべてにいえる文句だと思います。特にファンダム班にいいたい。Mファン本誌1989年11月号56ページの欄外を見てもらいたい。そのあとに本誌1991年10月情報号「あしたは晴れだ／」を見てもらいたい。なんなんだ、この違いは。先には「ファンダムのプログラムをセーブするサービスはいっさいしていません」といっておいて、あとには「ディスクにはもちろんファンダムのプログラムを入れよう」だと？　いったい、これはどういうことなのか。それからもうひとつ、同じ号(1989年11月号)の同じページにこんなことが書かれていた。「長いプログラムを打ちこむのは大変ですが、それだから打ち終わってゲームが動いたときのうれしさがあるのです。ファンダムはそのうれしさを大切にしたいと思っています」。これに対して、1991年10月情報号には「打ちこむ楽しさというのがあるのはたしかだが、それは選択できるものなのだ」。2年前とは全然違うではないか。その上、ボクはテープユーザーだから最初にいったようにディスクはただのムダで、プログラムはやはり打ちこまなければゲームはできない。いくらディスクユーザーが多いからって、すべてがディスクユーザーとは限らない。そこで、この付録ディスクは今回限りで、次回からは元のMファンにもどろう。付録ディスクはディスクユーザーだけ楽しめるものであって、テープユーザーにとってはホコリにすぎない。＝愛知県・波路出右酢之介(パロディウスのすけ)(？歳)**

「付録ディスクをやめろ」という意見は、今月のテーマ「付録ディスクいーたいほーだい」の多数の投書のなかでいくつかあった。その代表的なものがこの波路出右酢之介の意見だ。もちろん反論することもできるのだが……。

**ボクのおこづかいは毎月1000円。つまり付録ディスクのついたMファンを買うと20円しかのこらない。そこで提案するが、2か月に1回というようにするとよいのではないだろーか？＝沖縄県・内間直哉(？歳)**

**ディスクが付くぶん、やはり値段が高い。ディスクに収められる記事は収めてしまって、できるだけページを減らして値段も安くしてしまえばどうだろう。＝富山県・国沢晃(15歳)**

**MSXの雑誌でディスクが付属したのは初めてのことだろう。初めてのことだからしょうがないが、DSの内容とくらべると、ちょっとぼしい。いろいろなことをつめこみすぎだ。1つのことをもっとたくさん入れてほしい。CGは全部入れるとか。容量がたりなかったら、2枚組にすればいい。たとえ1980円になろうと、内容がよければ買うと思う。それでなければ、DSは売れるはずがない。**

**今、ディスクドライブを持っていない人はほとんどいない。だったら、紙に書かなくてもいいところはディスクに入れてしまうとか……。そうなるとほとんどDSと同じになってしまうので、そうなってはいけない。Mファンでなければできないものにしてほしい。＝静岡県・岩城賢史(16歳)**

今の980円という値段は編集長があちこち手を回し、話し合い、はじきだした数字のようだ。したがって、これから値段が下がる期待はあまりもてない。よって、わたしたちにできることは980円払っても「損をしないもの」を作るしかない。

**スーパー付録ディスク、すごくいいです。Mファンがこれまでの2倍以上楽しくなりました。ただ残念なのはFMパックを持っていないので「FM音楽館」のコーナーが、ターボRを持っていないので「MSXView」のコーナーが、MSX-DOSを持っていないので「パソ通天国」のコーナーが遊べなかったことです。そこで、FMパックやターボRやMSX-DOSを持ってないからいえるかってな意見ですが、3つのコーナーのうちのどれかを除けば「ほほ梅麿のCGコンテスト」のコーナーにもっとCGを入れたり、無理してプログラム圧縮したりしないですむわけで、つまり対象の基本であるMSX2・VRAM128Kのユーザーならすべてのコーナーを遊べるスーパー付録ディスクにしてほしいわけです。＝広島県・かんたろう(17歳)**

う～ん、これはちょっとわがままである。でも、今は使用できないメニューでも、これから先、ターボRに買い換えたりして、使えることができるかもしれないから、楽しみにとっておけば。(ちなみにMSX-DOSは11月情報号の付録ディスクに入っています)

**付録ディスクの内容については、これはなかなか良かったです。特に、「パソ通天国」は今後に期待しています。また、「ファンダムGAMES」、「FM音楽館」、「AVフォーラム」などは、打ちこむ時間がなく、結局、紹介のページとプログラムを見て、おしまいということが多かったんですが、実際遊んだり、聞いたりしてみると、こんな凄(すご)かったのかと、感じさせてくれました。(中略)あれこれいってきましたが、全体では「買って良かった」です。地元のAM局のパソコン番組でも、「これは、すごい」という投書がありました。これからも買っていくので、徹夜して、血も涙も流して、働いてください。＝静岡県・宮本啓一(？歳)**

そうなんだ、Mファンを買っても宮本みたいに「こんな凄かった」という作品を今まで打ちこまないで知らずにいた人がいるのが残念だったんだ。

**来月からMファンにディスクが付くそうですね。ボクは別売りにしてほしかったのですが、予想通り少数意見だったようです。なぜ、ディスクを付けることに反対なのかというと、現在のプログラマー不足(特にMSX)をいっそう深刻にするのではないかと思ったからです。ディスクが付くと、雑誌の掲載プログラムでさえも入力するという苦労をしなくてすみます。文字通りの「ユーザー(使うだけの人)」を作ってしまうのではないかと思うのです。プログラムには快適な環境が必要ですが、快適すぎる環境はプログラムを作る目的や意欲を失わせてしまうのではないでしょうか。＝新潟県・アミノさん(16歳)**

この危惧はわたしも持っていたが、先の宮本みたいに「こんな凄」いものに刺激され、プログラムに興味をもつ人がでてくるかもしれない。そうなることを期待したい。

**付録ディスクは大賛成です。しかし、66ページのBASIC解説(10月情報号「グレイ・コリアーグ」におけるもの)の省略はやめてください。プログラムを組める者は、投稿により、自分の実力を知ろうとする。組めない者は、掲載プログラムからいろいろな事を学びとる。もちろんゲームを遊ぶこともできる。何らかの形でプログラムに触れることができる。それがファンダムのよさだと思うのです。ボクのようなプログラムを組めない者にとっては、プログラムの解説はとっても大切なものなのです。完成されたプログラムがあればよりはやく学ぶことができるでしょう。けど、プログラムの解説も忘れないでください。＝茨城県・松本力(16歳)**

松本の、完成されたプログラムがあればはやく学べるということに関していえば、そうかもしれないし、そうでないかもしれない。付録ディスクがあっても打ちこむ楽しさを選択するのにくらべ、これこそ、みんなの使い方しだいだという気がする。

「気象協会のちえ熱さ～ん」。「はい、は～い。それでは、これからの付録ディスク予報です。ディスクにはまだまだ不十分なシステムの問題が残りますが、これも次第に改良され遠ざかる見こみです。そして、付録ディスクのおもしろさの可能性が全国に広がり、あしたは晴れるでしょう」。ポ～ン。

**■2月情報号のテーマは？**

今回はふれなかった、付録ディスクでこんなことをやったらどうか？　こんなシステムやメニューを付けてほしい、を話し合う「付録ディスクでやりたいほーだい」がテーマ。みんなも編集部の一員となった気持ちで企画や意見を送ってきてくれ。　(ちえ熱)

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

0からわかる

# マシン語の気持ち

## 第9回：タイマー割りこみフックの巻①

タイマー割りこみフックというものについて説明するまえに、タイマー割りこみそのものを説明しなくてはいけないだろう。

＃＃＃

日常生活では、ラーメンがゆであがる3分後とか、スイッチを押して1時間後とか、朝7時30分きっかりになどなど、一定時間がたったことを知らせるための機械をタイマーという。おなじように、MSXでも、一定時間がたったことをCPUに知らせる機能のことをタイマーと呼ぶ。

MSXの内蔵タイマーの「一定時間」とは、人間的感覚からするとかなり短く、60分の1秒だ(ただ、これはコンピュータとしてはおそいほうだ)。ところで、コンピュータの1つ1つの動作(マシン語の命令)は、もちろん、それよりもっと短い時間で行われる。命令によってかかる時間はちがうが、長くても10万分の1秒ていどで、60分の1秒という時間は、CPUにとってけっして短くはない。

CPUがなにもしていないときも、なにかのプログラムを実行しているときも、原則としてつねにこのタイマーは働いていて60分の1秒ごとにCPUをハッと気づかせる。そのとき、CPUはあるルーチンワークを実行する約束になっている。60分の1秒ごとに、ハッと気づいてルーチンワークを実行する、というのが「タイマー割りこみ処理」のだいたいのイメージだ。

＃＃＃

ハッと気づいて実行するルーチンワークとは具体的にいうとどういうものか。

そのルーチンワークとは、おもに、BASICのスプライト割りこみの処理、インターバル割りこみの処理、PLAY文の処理、トリガー割りこみの処理、そしてどのキーが押されたかを見るという処理だ。

設定によってパスする割りこみ処理や、2回に1回の割合でおこなう処理もあるが、いずれにしろ、これだけの処理を毎60分の1秒ごとに実行するメニューがあるわけだ。

このメニューのいちばんはじめに「H.TIMIを呼ぶ」という項目がある。

H.TIMIとはなにか。

これこそ、いわゆる「タイマー割りこみフック」と呼ばれている有名なワークエリアなのだ。

＃＃＃

タイマー割りこみフック(H.TIMI)は、&HFD9F～&HFDA3にある5バイトのワークエリアだ。60分の1秒ごとに、MSXのタイマー割りこみは、律儀にこのワークエリアを「CALL」してくる。

具体的にいうと、タイマー割りこみ処理の最初に、

CALL FD9FH

という命令があるわけだ。

そして、ある機種では、呼ばれたフックの最初の番地には、「RET」(16進数C9)と書いてあり、この場合はタイマー割りこみフックが呼ばれてもすぐにもとの流れにもどる。

しかし、ここにどこかのルーチンを呼ぶような命令をマシン語で書いておくと、だまっていても60分の1秒ごとにその処理を実行してくれることになる。最近の機種はみんなここがF7で始まっている。

そこで、たとえば、FMパックを差していたり、FM音源を内蔵していたりする機種で、例のCALL MUSICを実行すると、写真のようにガラリと変化して、FM音源の演奏が可能になるわけだ。

このようにタイマー割りこみフックを書き換えると、MSXのルーチンワークを拡張することができる。ああ、もう紙数がたりない。以下次号。しばらくはこのテーマで。　(山島)

■図B　60分の1秒ごとに呼ばれるタイマー割りこみフック

■リストA　タイマー割りこみフックをのぞく

```
10 PRINT "BEFORE CALL MUSIC"
20 GOSUB 60
30 CALL MUSIC
40 PRINT "AFTER  CALL MUSIC"
50 GOSUB 60:END
60 AD=&HFD9F:FOR I=0 TO 4
70 PRINT HEX$(AD+I)"="RIGHT$("0"+HEX$(PE
EK(AD+I)),2)
80 NEXT:RETURN
```

付録ディスク内のファイル名：PEEKHOOK.HMZ

```
BEFORE CALL MUSIC
FD9F=F7
FDA0=8B
FDA1=49
FDA2=40
FDA3=C9
AFTER  CALL MUSIC
FD9F=F7
FDA0=88
FDA1=ED
FDA2=7F
FDA3=C9
Ok
```

↑リセット直後のタイマー割りこみフックは「F7～」。その後、CALL MUSICを実行すると、真ん中の3バイトが変わって、ちがう場所を呼び出すようになる(A1STでの例)

# アルゴリズム甲子園

THE BADMINTON
対戦アルゴリズムの巻③

## ほかのアルゴリズムはないか？

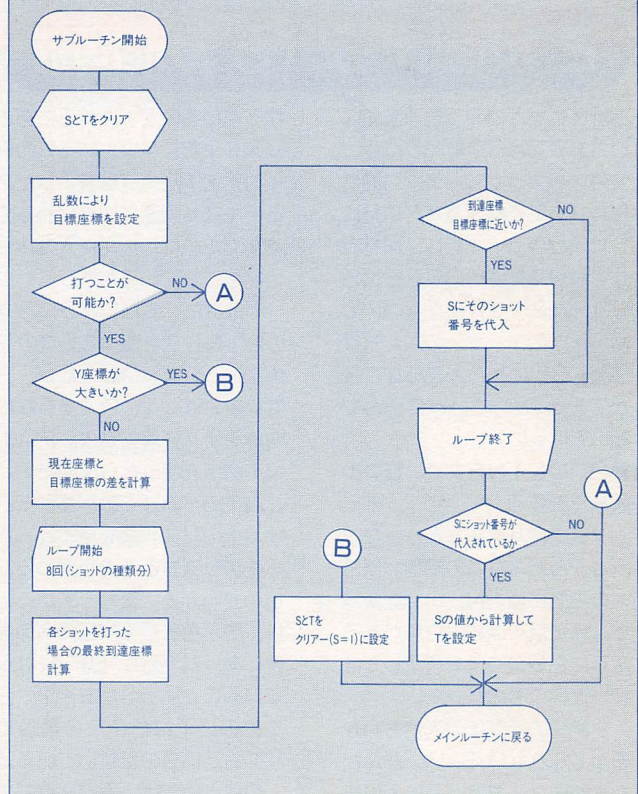
私こと鈴木ファジー伸一がバカンスから帰り、ひさしぶりに編集部に来てみると、ボスからミッションが下されていた。前回はＯｒｃがアルゴリズムを作ったので今回はファジーが別のアルゴリズムを作れと。そこで、ない知恵をしぼって考えてみた。

Ｏｒｃのアルゴリズムは、自陣をいくつかのエリアに分割して「テーブル」を作り、その「テーブル」ごとに打つ確率とショットの種類を設定しておき、コンピュータの番が来たら、まずそのタイミングで打つかどうかを判断し、打つならばどの種類のショットにするかを決めるというものだった。それならば、発想を転換して、まず最初に打つショットの種類を決めてから、打つタイミングを判断するというのはどうだろうか。

なんだ、ただ順序を逆にしただけじゃないか、どこが違うんだと思うかもしれない。しかし、各ショットはそれぞれ飛ぶ軌跡が違うので、打つタイミングを調整してやらないと、ネットに引っ掛かったり、オーバーしたりしてしまう。つまり、現時点でそのショットを打ったと仮定して、ちゃんと相手のコートに入るかどうか判断する過程が必要になる。このコンセプトをもとに、さらに発展させたのが右のフローチャートだ。

このアルゴリズムでは、まず最初に乱数で次にシャトルを落とすポイントを決める。いわば、次に打ち返すコースを決めるようなものだ。そしてコンピュータの打つ番になったら、そのタイミングにおいて、そのポイント付近に飛ぶショットの種類があるかどうかを調べ、あるならばそのショットを打つ。なければ、何もせず見送る。もっとも、見送ってばかりだと負けてしまうので、シャトルがコートに落ちる間際になったら(Ｙ座標がある程度大きくなったら)、クリアーを打ってつなぐように設定してある。 (ファジー)

### ■ポイントをねらってくるアルゴリズムの例

サブルーチン開始
SとTをクリア
乱数により目標座標を設定
打つことが可能か？ NO→Ⓐ / YES
Y座標が大きいか？ YES→Ⓑ / NO
現在座標と目標座標の差を計算
ループ開始 8回(ショットの種類分)
各ショットを打った場合の最終到達座標計算
到達座標目標座標に近いか？ NO / YES
Sにそのショット番号を代入
ループ終了
Ⓐ
Sにショット番号が代入されているか NO / YES
Ⓑ
SとTをクリアー(S=1)に設定
Sの値から計算してTを設定
メインルーチンに戻る

## プログラムの規定

当コーナーでは『THE BADMINTON』(９月号掲載)の１人プレイ用コンピュータ思考ルーチンを募集中！ 付録ディスクの「BADVSCOM. ALZ」のプログラムにコンピュータ思考ルーチンを付け加えてほしい。

その際、変更できる行は、
行15……初期設定ルーチン用
行1000以降……思考ルーチン用
のみとする。

思考ルーチンは、コンピュータの順番のときシャトルの移動のたびに呼ばれるので、変数Ｓ(ショットの種類→０＝打たない、１＝クリアー、３＝ドロップ・ヘアピン、５＝プッシュ、７＝スマッシュ)およびＴ(ショットの強弱→０＝強い、１＝弱い)に任意の値を設定して戻ってくるようにすること。既存の変数の変更は不可。ただし、思考ルーチン用に変数を新設するのはかまわない。

なお、９月号の本誌記事、10月情報号および11月情報号も参考にしてほしい。

## 応募要項はこれだ！

・プログラムはＢＡＳＩＣのみ。
・送るのはサブルーチン部分(行1000以降)をアスキーセーブしたものと、本体＋サブルーチンを普通にセーブしたもの、計２本。
・ディスクで応募すること。
★応募書類の規定
・80ページの応募用紙に必要事項をもれなく記入し、また別紙に思考ルーチンのプログラムリストの解説を必ず書くこと。
★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」と赤で書くこと。
・81ページのイラストを参考にすること。
・あて先は80ページ。
係には「アルゴリズム甲子園・１人バドミントン」と明記。
★しめ切り
・11月末日の消印有効。
・発表は２月情報号の予定。
★採用
・優秀作には賞金１万円。
・入選作にはオリジナル・グッズ。
どちらにも、掲載誌を送る。

【注意】付録ディスクの「BADVSCOM. ALZ」は、投稿用の改造版です。行60～80を右のように変更すれば対戦で遊べるようになります。

```
60 X=68+E*104:Y=98:K=0:L=0:SOUND6,30:SOU
ND8,16:SOUND12,10:SOUND7,23:PUTSPRITE0,(
X,Y),15,0:FORI=0TO1:I=-STRIG(E):NEXT
70 Q=Q+1:L=L+1:K=K+(-E*2+1)*-(K<>0):X=X+
K:Y=Y+L:S=STICK(E):H=-(Y>40ANDQ>5AND((E=
0ANDX<120)OR(E=1ANDX>120)))
80 IFS>0THENIFHTHENSOUND13,0:Z=(136-Y)¥2
0+12:K=(E=1AND(S>4ORS=1)ORE=1ANDS=3)*Z-(
E=0ANDS=7ORE=0ANDS<6)*Z+(STRIG(E)+1)*6*(
-E*2+1)+((S=7)-(S=3))*5:L=((S=1)-(S=5))*
14+2+((E=1ANDS=3)OR(E=0ANDS=7))*5:E=1-E:
Q=0:H=0ELSEIFQ>3THENSOUND13,0:Q=0
```

# スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座 第12回

超初心者

MSX・FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今月も10月号に続いて論理演算のおはなしだ。ただし、計算式や条件式で使われている論理演算子とはちょっとちがい、グラフィックに関係した論理演算を紹介する。

## 2つのLINE文で5つの四角形

計算式などで使う論理演算はいちおう10月号で終わりにし、今月はちょっとちがった目的に使われている論理演算を題材にしたいと思う。ただし、題材となる論理演算はSCREEN5以上の画面でしか使えないので、MSX1のユーザーの人たちは、「MSX2以上ではこんなことができるのか」ていどに読んでおいてほしい。

**■2つのＬＩＮＥ文で、5つの四角形を作る**

マッチ棒パズルなんかよりずっとかんたんなこの問題。MSXの画面にＬＩＮＥ命令を使って、見た目には5つ四角があるように2つの四角を表示してほしいというものだ。

小学校の低学年の人でもわかるかもしれないくらい、かんたんな問題なんだけど、ＬＩＮＥ命令を使って四角を表示する方法を知らない人もいるだろう。そういう人のためにかんたんに説明しておこう。

ＬＩＮＥ命令は、指定された色で直線を引く命令で、最後にBを付けると長方形を表示し、BFなら中が塗り潰された長方形を表示する命令だ。ＬＩＮＥ命令の書式についてはマニュアルに必ず載っているので、そこを見てほしい。

さて解答はというと、右の写真のとおり。そしてその画面を作っているのが、すぐ上にあるリスト①だ。最後にあるFOR～NEXTループは表示したあとテキスト画面に切り換わるのを防ぐために、たんに入力待ちの状態にしているだけ。

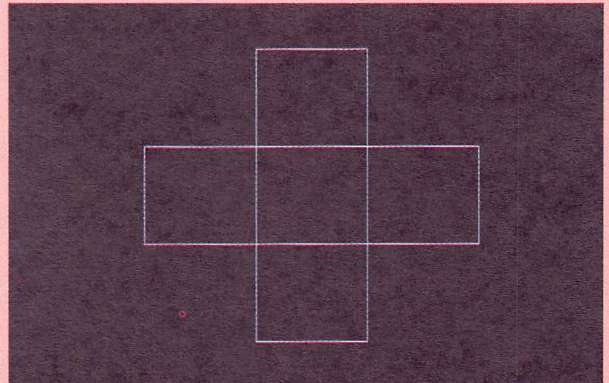
では次に、おなじように2つのＬＩＮＥ文を使って5つの四角を作ってほしい。ただし、今度は線ではなく、色で塗られた四角を使って解答せよ。PAINT命令を使ったら反則だぞ。

右下の写真はその解答例だ。すぐ上のリスト②を見ると、さっきのリストとあまり変わらないのがわかる。変わっているのは、表示色とＬＩＮＥ命令の最後にあった「B」が「BF」になっていることくらい。おや？　2つめのＬＩＮＥ命令の最後に「OR」というのが付いているぞ。

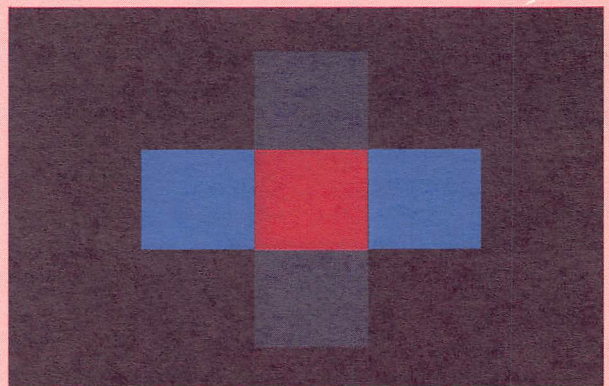
ORといえば、論理演算子のなかにもおなじものがあったのを覚えているかな？　このORこそ目的のグラフィック用の論理演算のORなのだ。

リストにある「，OR」の部分を空白にして実行してみよう。ORがないと、短冊に切った折り紙を十字型にかさねたような画面になるだろう。しかし、ORがあれば折り紙に色セロファンを重ねたみたいに、下の色が影響して実際に表示される色が変わるのだ。ORの働きがひとめでわかるだろう。

### キーボードにふれてみよう①

```
COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(50,70)-(200,120
),15,B:LINE(100,20)-(150,170),15,B:FORI=
0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

↑これが「２つの四角で５つの四角を作る」の解答例だ。ここでは見栄えのいいように形を作っているが、もちろんたて長でもよこ長でも、四角が５つあればＯＫだ

### キーボードにふれてみよう②

```
COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(50,70)-(200,120
),2,BF:LINE(100,20)-(150,170),4,BF,OR:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```

↑「２つの塗りつぶしの四角を使って５つの四角を作る」の解答例。論理演算子はＯＲでなくてもかまわないが、色の組み合わせをよく考えないと失敗することもある

## グラフィックに使える論理演算

グラフィック関係の論理演算子には、ORのほかにPSET、PRESET、AND、XOR、TPSET、TPRESET、TAND、TOR、TXORの合計10種類がある。計算式で使っていた論理演算子より種類が多いのは確かだが、実際にはこっちのほうが覚えやすいのでそんなに心配しなくていい。

**■各論理演算子の性質**

全部で10種類あるが、後半の5種類は前半のものに「T」を付けただけだと気付いたかな？ Tのあるものとないものでは基本的に性質は変わらないが、Tが付いていると、指定された色(カラーコード)が0の透明色だった場合は、もともとそこにあった色が表示されるようになっているというものだ。

### ■カラーコード表

| COLORコード | | 初期パレット成分値 | | |
|---|---|---|---|---|
| 10進 | 2進 | 赤 | 緑 | 青 |
| 0 | 0000 | 0 | 0 | 0 |
| 1 | 0001 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | 0010 | 1 | 6 | 1 |
| 3 | 0011 | 3 | 7 | 3 |
| 4 | 0100 | 1 | 1 | 7 |
| 5 | 0101 | 2 | 3 | 7 |
| 6 | 0110 | 5 | 1 | 1 |
| 7 | 0111 | 2 | 6 | 7 |
| 8 | 1000 | 7 | 1 | 1 |
| 9 | 1001 | 7 | 3 | 3 |
| 10 | 1010 | 6 | 6 | 1 |
| 11 | 1011 | 6 | 6 | 4 |
| 12 | 1100 | 1 | 4 | 1 |
| 13 | 1101 | 6 | 2 | 5 |
| 14 | 1110 | 5 | 5 | 5 |
| 15 | 1111 | 7 | 7 | 7 |

では各論理演算子の性質をかんたんに説明しよう。

●PSET　指定された色をそのまま表示する。論理演算子を省略した場合も同様になる。

●PRESET　指定色のNOTとなる色が実際に表示される。

●AND　指定色と、もとの色とでAND演算をし、その結果が表示色になる。

●OR　指定色と、もとの色とでOR演算をし、その結果が表示色になる。

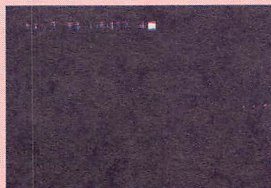
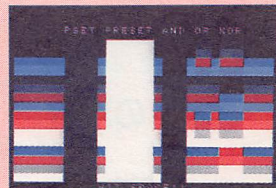
●XOR　指定色と、もとの色とでXOR演算をし、その結果が表示色になる。

グラフィックでの論理演算は、演算対象がカラーコードだという点をのぞけば計算式などに使われる性質とほとんど変わりがない。ただし、演算対象がカラーコードなので、0～15までの4ビット(SCREEN8では8ビット)が演算対象となり、計算式のように0のNOTは－1ではなく、ここでは15(または255)となるので注意してほしい。

色がどのように変わるかピンとこない人は、右上のリスト③を実行してみてほしい。付録ディスクには、ファイル名SAMPLE－3．SBZで入っているので実行してみるといいかも。

あまりたいしたものではないが、最初の入力で指定する色コード(0～15)を入力すると、画面に上から順に色のオビが表示され、その色が指定色と論理演算によって変化するのを目で確認できるというものだ。

### キーボードにふれてみよう③

```
10 COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:OPEN"grp:"AS#1
20 IFINKEY$<>""THEN20ELSESCREEN1:WIDTH29
:INPUT"ﾁｪｯｸ する いろは?";A:IFA<0ORA>15THEN20
30 SCREEN5:FORI=0TO15:LINE(0,I*10+30)-(2
55,I*10+39),I,BF:NEXT:PSET(50,16),0,PSET
:PRINT#1,"PSET PRESET AND OR XOR"
40 LINE(50,30)-(81,189),A,BF,PSET
50 LINE(90,30)-(137,189),A,BF,PRESET
60 LINE(146,30)-(169,189),A,BF,AND
70 LINE(178,30)-(193,189),A,BF,OR
80 LINE(202,30)-(225,189),A,BF,XOR
90 PSET(84,192),0,PSET:PRINT#1,"HIT SPAC
E!!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO20
```

↑変化を調べたい色のカラーコードを入力してリターンキーを押す

↑いちばん左がもとの色で、演算名の下は指定した色での変化になる

### キーボードにふれてみよう④

```
C=15:R=7:G=6:B=5:COLOR=(C,R,G,B)
```

**■カラーコードに登録された色を変える(パレット切り換え)**

ところで、カラーコード1はつねに黒、15は白と決まっていると思っている人がいるんじゃないかな？　じつは、MSX2以上の機種では、カラーコード1～15に登録されている色の情報を、自分で自由に変えられる。④を実行してみよう。白の色が変わるぞ。Cにはカラーコード、R、G、Bにはそれぞれ赤、緑、青の成分(0～7の範囲)が入るのだ。ついでに、左にある表は初期状態のパレット成分値を記したものだ。どの成分を多くすると何色に見えるかの参考にするといい。また、パレットを初期値にもどすには、SCREEN文を実行して画面モードを変えるか、COLOR＝NEWまたは、COLORのみを実行すればOKだ。　(MORO)

## 論理演算の使えるグラフィック命令

グラフィック画面で論理演算子を使うことのできる命令には、今回扱ったLINE命令のほかに、以下の4つがある。

●PSET　指定された色で画面に点を表示する命令。色を指定しなければ、そのときの前景色で点を表示する。

●PRESET　指定された色で画面の点を消す命令。色を指定しなければ、そのときの背景色で点を消す。

●PUTKANJI　指定された色で漢字を表示する命令。ただし、漢ROMがないと表示されない。

●COPY　あるグラフィックを画面のほかの部分に複写したりできる命令。論理演算とこの命令を組み合わせるとかなり使えるのだ。次回のテーマ候補の命令。

### キーボードにふれてみよう⑤

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0TO1:PRESET(100+I,100)      :PRINT
#1,"ABC":NEXT
30 GOTO30
```

左の写真は文字を1ドットずらして2回表示し、太文字のように見せようとしたところ、失敗した例。点のない部分も画面に書きこまれたのが原因だ。

### キーボードにふれてみよう⑥

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORI=0TO1:PRESET(100+I,100),,OR:PRINT
#1,"ABC":NEXT
30 GOTO30
```

左の写真はSCREEN5以上のグラフィック画面での太文字表現に成功した例で、リストのPRESET命令の最後にある「OR」がポイントだ。

# WHERE'S ウェアズ

MSX 2/2+ VRAM64K by ARIAKIRA SOFT

▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

### テキスト座標

V、W、Q……探し出す顔の位置(QはVRAMのパターン名称テーブルのアドレスが入る)
X、Y……カーソルの位置

### その他の変数

A……汎用
A$……パターン定義用
B……横に並んだ顔の数
E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る
F$……「TIME」表示用
I、J……ループ用
L……顔の群の横幅調整用
M……レベル
S……スティック入力用
T……タイム
Z……探し出す顔の番号

## プログラム解説

### ❶ 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●変数の型宣言●一定間隔ごとの割りこみ先指定●エスケープシーケンス設定●探し出す顔の色設定●スプライトパターン定義用変数設定⇨同時に乱数の初期化も行う●カーソルのスプライトパターン定義

### ❷ 8つの顔を作る

●顔のキャラクタパターン定義⇨ループ①開始(文字の種類用)、パターンデータ読みこみ、ループ②開始(パターン定義用)、パターンデータ変換、その他の顔のパターン定義、探し出す顔のパターン定義、ループ②閉じ、ループ①閉じ●前のパターンの残りを消す

### ❸ 顔の設定

●画面消去●その他の顔の色設定⇨顔を透明色にして消す●その他の顔の幅設定●レベル表示●探し出す顔の設定●メッセージ表示用変数設定●「WHERE'S」と目的の顔の表示●顔の群表示⇨探し出す顔以外の7種類を画面に書きこむ●横に並んだ顔の数設定●カーソルの位置設定●探し出す顔の位置、VRAMアドレス設定

### ❹ 顔の表示

●探し出す顔を群の中に表示●顔の群の色設定⇨ここではじめて顔の群が見える●タイム設定●一定間隔ごとの割りこみ許可●顔のキャラクタパターンデータ(行2で読みこみ)

### ❺ さあ、どこだ?

●スティック入力受けつけ●マウスの情報を読みこむ準備●トリガー入力受けつけ●カーソルの座標計算、調整●カーソルの表示●トリガー入力による分岐⇨入力があれば行7へ飛び、なければ行5へ飛ぶ●作者名

### ❻ 割りこみサブ

●タイム表示●効果音●タイムアウト判定⇨タイムが残っていればタイム減算/もとの処理へもどる

### ❼ 当たりかはずれか

●一定間隔ごとの割りこみ禁止●見つけたかの判定⇨見つけていればレベル更新/行3へ飛ぶ●はずれなら正解表示/時間待ち/行3へ飛ぶ

(MORO)

WHERE'S.FDZ

```
1 SCREEN1,2:WIDTH10:KEYOFF:COLOR10,1,1:D
EFINTA-Z:ONINTERVAL=60GOSUB6:E$=CHR$(27)
:VPOKE8205,240:A$=STRING$(7,RND(-TIME)):
SPRITE$(0)="?            ?"+A$+"た            た"+A$
2 FORI=0TO7:READA$:FORJ=1TO7:A=ASC(MID$(
A$,J,1))*2-256:VPOKE767+I*8+J,A:VPOKE831
+I*8+J,A:NEXT:NEXT:VPOKE831,0:VPOKE855,0
3 CLS:VPOKE8204,0:L=MMOD9:PRINTE$"Y2!LEV
EL"M+1:Z=RND(1)*8:F$="Y6!TIME":PRINTE$"Y
4 WHERE'S "CHR$(104+Z):FORI=0TO15:FORJ=-
8-LTO7+L:A=RND(1)*7:VPOKE6192+I*32+J,96+
A-(A>=Z):NEXT:NEXT:B=15+L*2:X=8+L:Y=8:V=
RND(1)*16:W=RND(1)*(B+1):Q=6184+V*32+W-L
4 VPOKEQ,96+Z:VPOKE8204,32:T=60-(M¥9)*10
:INTERVALON:DATA セ■ノ■ンてセ,セ■ンび■てセ,セらンび■てセ
,セ■びン■てセ,セびン■ユびセ,セ■ノ■ユびセ,セびび■チてセ,セびび■ンてセ
5 S=STICK(0):A=PAD(12):A=STRIG(3):X=X-(S
=3)+(S=7)-PAD(13)*A:Y=Y-(S=5)+(S=1)-PAD(
14)*A:X=-(X>-1)*X+(X>B)*(X-B):Y=(Y>15)*(
Y-15)-(Y>-1)*Y:PUTSPRITE0,(61-L*8+X*8,6+
Y*8),8:ON1-STRIG(-A)GOTO5,7:ARIAKIRASOFT
6 PRINTE$F$T;:BEEP:IFT>0THENT=T-1:RETURN
7 INTERVALOFF:IFX=WANDY=VTHENM=M+1:GOTO3
ELSEVPOKEQ,104+Z:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO3
```

【このプログラムを打ちこむ人へ】行4にある「■」はカーソルキャラクタです。ふつうには打ちこめないので、KEY1, CHR$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

プログラマからひとこと

## 誘惑に負けてしまいます

登場する顔は全部で8種類ありますが、それぞれに名前を付けてやってください。インド人風の「イカ天」(怒っていておでこに天のあるやつ)とか「梅干し」など、親近感がわいてきます。(ARIAKIRA SOFT)

WHERE'S ありあきら

わざわざ撮った我が3-4のクラスメート達だ。ここから「ありあきら」こと本名「川崎有亮」を捜そう。答えはもしかしたら来月号に載るかも…

〈ファンダムニュース/読者アンケート10月情報号結果発表①〉今回のBEST5は、10月情報号がプログラムコンテスト期間だということもあって、興味があるよね。それではBEST5! 5位には、コンピュータ車とゼロヨンレースで競い合う『04ドラッグ』。4位には、オセロ感覚のパズルゲームだった『裏表止』。3位に1対1で戦う、必殺技付きのビーチバレーゲームの『エキサイティング・アタック』。(次のページにつづく)

# せっけんつるんっ

MSX MSX2/2+RAM8K by TM SOFT

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……カーソルの座標⇨Y座標は146－Bして表示
X、Y……せっけんの座標⇨Y座標は146－Yして表示
Z……せっけんの移動増分

### その他の変数

A$、B$……スプライトパターン定義用
C……せっけんをつかんでいるかのフラグ⇨0＝つかんでいない、1＝つかんでいる
I……時間待ちのループ用
R……ラウンド数
S……スティック入力用
T……残りタイム

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●せっけん、カーソルのスプライトパターン定義●PLAY文初期化●残りタイム設定

### ② ゲーム画面表示

●床の表示●浴槽の表示●タイル貼りの表示●壁の表示●せっけん台の表示●排水口の表示

### ③ ラウンド設定

●マル表示⇨ラウンド数●せっけんの座標、移動増分初期化●カーソルの座標初期化●せっけんをつかんでいるかのフラグ初期化●残りタイム加算●効果音

### ④ つかまえた

●スティック入力受けつけ●カーソルのX座標計算⇨せっけんをつかんでいないときは5ドット、つかんでいるときは2ドット単位の移動になっている●せっけんをつかむか判定⇨トリガー入力がありせっけんと重なっていればフラグ設定／カーソルのY座標増加●せっけんをつかんでなければフラグ初期化／カーソルのY座標初期化

### ⑤ せっけん移動

●カーソルの表示●せっけんの増分計算●せっけんのX座標更新●せっけんをつかんでいるか判定⇨つかんでいればせっけんのY座標設定●つかんでいなければせっけんのY座標減算●せっけんのY座標調整

### ⑥ せっけん表示

●せっけん表示●せっけんが台の高さまできたか判定⇨判定があれば行10へ飛ぶ

### ⑦ はねかえり

●せっけんのX座標の範囲外判定⇨せっけんが画面からはみだせばX座標の調整／せっけんの移動増分の符号反転

### ⑧ タイム減少

●残りタイム減少●タイムせっけん表示●ゲームオーバー判定⇨(残りタイムが0になるかラウンド数が16になれば)効果音●そうでなければ行4へ飛ぶ

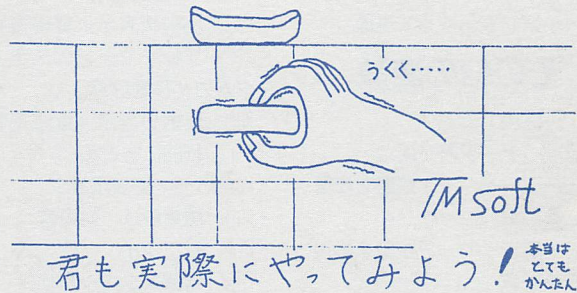
### ⑨ リプレイ

●リプレイ入力判定⇨カーソルキーの上が押されればRUN●それ以外なら行9へ飛ぶ

### ⑩ クリア判定

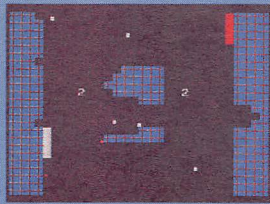
●クリア判定⇨せっけん台に乗っていれば効果音／カーソル消去／時間待ち／ラウンド更新／行3へ飛ぶ●クリアでなければ効果音／カーソルのY座標初期化／行4へ飛ぶ　(MORO)

## プログラマからひとこと　これからどんどん

やった／　91年2月号にのって以来ボツりまくり、1年近くたってやっと採用されたTM　SOFTです。採用通知に書いてあったタイトルはなぜか変更されていたが。それに前のときの採用通知は住所が違っていて、届くのが遅れたようだったし。では編集部注をどうぞ。(ふがっ：編集部注)話は変わるけど、いま作っているゲームは10画面タイプで、『よけりんちょだ／／／』というわけのわからないタイトルです。でもかなりおもしろいです。それと夏休み中に作っておいたゲームがいくつかあります(プロコンには自信がなかったから出さなかったのだ。ず、ずるい)だから、これからどんどん送ってみるつもりなので、期待していてください。そろそろ字数がなくなってきたので、さようなら。　(TM　SOFT)

SEKKEN.FDZ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:DEFINTA-W:A$=CHR
$(0)+CHR$(0):B$=CHR$(24):SPRITE$(0)=A$+"
~■~":SPRITE$(1)=B$+"<"+A$+A$+"<"+B$:PLA
Y"T120V14L8":T=800
2 LINE(0,160)-(255,170),3,BF:LINE(0,80)-
(136,158),7,BF:LINE(138,80)-(255,158),5,
BF:LINE(0,0)-(255,78),4,BF:LINE(146,74)-
(170,80),2,BF:CIRCLE(30,165),4,1,,,.5
3 CIRCLE(20+R*15,20),5:X=0:Y=0:Z=1+R:A=1
46:B=0:C=0:T=T+400:PLAY"O5EDC4EDC4CD"
4 S=STICK(0):A=A+((S=7ANDA>0)-(S=3ANDA<2
39))*(5-C*3):IFSTRIG(0)ANDABS(A-X)<12AND
Y=BTHENC=1:B=B+1ELSEC=0:B=0
5 PUTSPRITE1,(A,146-B),2+C*6,1:Z=Z+((X-A
)/200*(R*2+1))*C:X=X+Z:IFC=1THENY=BELSEY
=Y-3:IFY<0THENY=0
6 PUTSPRITE0,(X,146-Y),15,0:IFY=85THEN10
7 IFX<0ORX>239THENX=-(X>0)*239:Z=-Z
8 T=T-1:PUTSPRITE2,(T¥5,168),6+T¥1275,0:
IFT=0ORR=16THENPLAY"O4E4D4C2"ELSE4
9 IFSTICK(0)=1THENRUNELSE9
10 IFX>140ANDX<161THENPLAY"O5L8EDED4":PU
TSPRITE1,(0,209):FORI=0TO8000:NEXT:R=R+1
:GOTO3ELSEPLAY"O4L8C":B=0:GOTO4
```

【このプログラムを打ちこむ人へ】行1にある「■」はカーソルキャラクタです。ふつうには打ちこめないので、KEY1, CHR$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。

〈ファンダムニュース／読者アンケート10月情報号結果発表②〉2位には、宇宙を舞台に巨大戦艦と戦う『GREY COLLEAGUE』。そして、1位はキャラクタ、ストーリー、BGMなどすばらしいデキだった、文句なしのRPG、『SILVER SNAIL』だ。さて、読者アンケートではこのような結果になったが、プロコレ審査のほうではわからない。

# WALL2 ウォール・ツー

MSX MSX2/2+RAM32K by 長尾隆司

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

B……プレイヤー1の反射板のY座標
C……プレイヤー2の反射板のY座標
S(n)……反射板のY座標移動増分⇒nはSTICK関数に対応する値

### テキスト座標

X……壁を表示するX座標

### その他の変数

A……汎用
A$……データ設定用
D……プレイヤー1が壁を修復できる回数
E……プレイヤー2が壁を修復できる回数
F……背景のスクロール用
H……ボール数入力用
I、J……ループ用
S……反射板の移動増分
U……USR関数呼び出し用
Z……マシン語データチェック用

## プログラム解説

10　初期設定／マシン語データ書きこみ
20　ボールの移動増分設定
30　画面設定／スプライトパターン定義／太文字処理／割りこみ設定
40～50　効果音設定／キーバッファクリア／ボール数入力
60　ボール設定／ゲームエンドフラグの初期化
70　変数設定／画面作成
80　USR関数呼び出し／ゲームエンド判定
90　プレイヤー1のスティック入力／移動計算
100　反射板表示／壁修復判定
110　プレイヤー2のスティック入力／移動計算
120　反射板表示／壁修復判定
130　行80にもどる
140～150　壁表示サブ
160　勝者表示／効果音
170　リプレイ
180　背景スクロールサブ
190　移動増分データ（行10で読みこみ）
200～220　マシン語データ（行10で読みこみ）

## マシン語解説

&HC000～&HC001
ゲームエンドフラグ
&HC030～&HC077
各ボールの座標・移動増分
&HC400～&HC443
ボールの移動増分
&HC800～&HC8EB
ボールの移動
&HC8EE～&HC8F8
壁消去判定
&HC8F9～&HC90F
座標指定
&HC910～&HC91A
壁消去

（ファジー）

## プログラマからひとこと　このゲームで勝つためには

マコンストラクション。ゲームを始めて壁が表示されたらCTRL＋STOPを押します。次にカーソルキーでカーソルを動かし、GRPH＋Fで壁を置き、スペースキーで壁を消し、できあがったらHOME、CONT、リターン。（長尾隆司）

## ファジー伸一'S 1、2のプログラム

（ダップが机の上で気持ちよさそうに寝ている。そこにおにいさんがやってくる）
**おにいさん**（以下お）：おい、ダップ、起きてくれよ。
**ダップ**（以下ダ）：ン、ムニャムニャ。
**お**：ムニャムニャじゃなくて、ほら、今月からプログラムの勉強をするっていってたじゃないか。
**ダ**：う～ん、でも眠たいから、またの機会にしようよ。
**お**：そんなこといってないで、ほら、始めるからね。
**ダ**：ふぁ～い。
**お**：じゃあ、まず、このWALL2からいってみよう。このプログラムはマシン語を使って、スプライトの表示を行っているね。具体的には……。
**ダ**：マシン語、わかんない。ZZZ。
**お**：まったく、最初だっていうのに、しょうがないなあ。まあ、確かにダップには難しいから、そのうちゆっくり説明することにしようか。あはは。

WALL2.FDZ

```
10 CLEAR200,&HC000:DEFINTA-Y:DIMS(8):DEF
USR=&HC800:DEFUSR1=&H156:FORI=0TO8:READS
(I):NEXT:A=&HC800:FORI=0TO2:READA$:FORJ=
0TO99:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKEA
,B:Z=Z+B:A=A+1:NEXTJ,I:IFZ<>34282!THENPR
INT"DATA ERROR":BEEP:END
20 FORI=0TO33:A=I*2+&HC400:POKEA,(256+(I
-17)¥3)MOD256:POKEA+1,(20-ABS(17-I))¥3:N
EXT
30 SCREEN1,3,0:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOF
F:SPRITE$(0)=STRING$(16,240):SPRITE$(1)=
STRING$(2,192):VPOKE&H2002,130:VPOKE&H20
04,64:FORZ=384TO727STEP.67:A=VPEEK(Z):VP
OKEZ,A¥2ORA:NEXT:ONINTERVAL=4GOSUB180:IN
TERVALON
40 PLAY"S0M5000O8C":U=USR1(0):CLS:PRINT"
HOW MANY BALLS ? (1-9)
50 H=VAL(INKEY$):IFH<1ORH>9THEN50
60 CLS:POKE&HC012,H:FORI=0TOH-1:PUTSPRIT
EI+2,(0,0),15,1:A=&HC030+I*8:POKEA,100+I
*3:POKEA+1,128:POKEA+2,0:POKEA+3,(IMOD2)
*248+4:NEXT:A=&HC000:POKEA,0:PUTSPRITEI+
2,(0,208)
70 D=2:E=2:X=1:GOSUB140:X=27:GOSUB140:FO
RI=7TO16:LOCATE12,I:PRINT"+++++++":NEXT
80 U=USR(0):IFPEEK(A)THEN160
90 S=S(STICK(0)):B=B+S:IFB>170ORB<0THENB
=B-S
100 POKEA+32,B:PUTSPRITE0,(40,B),15,0:IF
STRIG(0)*DTHENX=1:D=D-1:GOSUB140
110 S=S(STICK(1)):C=C+S:IFC>170ORC<0THEN
C=C-S
120 POKEA+33,C:PUTSPRITE1,(208,C),8,0:IF
STRIG(1)*ETHENX=27:E=E-1:GOSUB140
130 GOTO80
140 FORI=0TO30:LOCATEX,I:PRINT"++++"::NE
XT:LOCATE8,10:PRINTD:LOCATE20,10:PRINTE
150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN150ELSERETURN
160 LOCATE9,12:PRINT"PLAYER";1-(PEEK(A+1
)>128);" WIN !":PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"
v13t120l4o3deagbo4d8o3a8bo4d8o3a8gde
170 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN40ELSE170
180 VPOKE256+F,0:F=(F+1)MOD8:VPOKE256+F,
34:RETURN
190 DATA0,-4,-4,0,4,4,4,0,-4
200 DATADD2130C021091BED4B11C0C5E5DD7E01
DD860367DD6E00CDEEC8D13010CD10C9DD7E03ED
44DD77038467CDA6C87CEBFE28380BFE32300747
3A20C0C3BFC8FED0380BFED83007473A21C0C3BF
C8FEF8DA5CC8DD66032E022200C0F1C9DD7701CD
4D002BDD
210 DATA7E00DD8602FEBC3805CD9EC8181EE56F
DD6601CDEEC8D1300BCD10C9CD9EC8DD7E02856F
7DEBDD7700CD4D00110800DD191E0519C105C20B
C8C9DD7E02ED44DD7702D93E0A1E10CD9300ED5F
5F3E04CD93003E0D1E00CD9300D9C9DD9600ED44
C602FE22
220 DATA5F78D24DC8CB23E516002100C4197EDD
7702237EDDCB037E2002ED44DD7703E1CDA6C8C3
62C8E5CDF9C8CD4A00E1FE20C94CCB39CB39CB39
06007DE6F86F26002929090100180 9C9E5CDF9C8
3E20CD4D00E1C9
```



〈ファンダムニュース／10月情報号のフォロー〉10月情報号に掲載しました『エキサイティングアタック』の記事で不十分なところがありました。誌面ではMSXⅠ・RAM32Kでも遊べることになっていましたが、リストの行410を消さないとMSXⅠでは遊べません。

# ナイトレース

MSX MSX2/2+RAM32K by MSKSBT SOFT

▶遊び方は37ページ

## 変数の意味

### テキスト座標

Y、T……道の表示座標
Y1……道の表示座標のX座標増分
X……道のスクロール移動増分
X1%……道のスクロール表示先頭アドレス

### その他の変数

A$……データ読みこみ用/道表示用文字列
B$……スプライトパターン定義用
C……スコア
H……ハイスコア
I、J……ループ用
P……車のスプライト番号
S……スティック入力用
U……USR関数呼び出し用

## プログラム解説

1　初期画面設定/マシン語データ書きこみ/スプライトパターン定義
2　キャラクタ色設定/道の表示/変数設定/USR関数定義/REM文
3　ループ開始/スティック入力/道移動/車の方向決定
4　ゲームオーバー判定/道座標計算
5　車表示/スコアアップ/道表示/ループ終了/道の座標増分設定
6　ハイスコア設定/効果音/スコア、ハイスコア表示/ウェイト
7　マシン語データ(行1で読みこみ)、スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

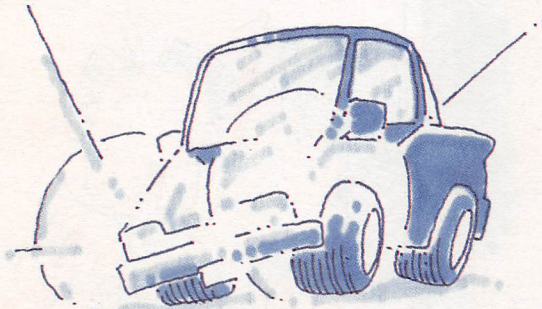
## マシン語解説

&HC000~&HC2E0
画面データ保存

(ファジー)

## プログラマからひとこと　これぞ三度目の正直!

ぼくの友達(右手を骨折している)が左手で書きました。

やった! 初採用だ! これぞ3度目の正直! このゲームは、自分で作って自分でおどろくほどおもしろいので、ぜひ遊んでみてください。ところで、このゲームといっしょに投稿した、パズルゲームはどうなったんだ?　(MSKSBT SOFT)

## ファジー伸一's 1、2のプログラム

**ダップ**:おにいさん、行2の最後にあるREM文って、何なのさ?
**おにいさん**:ああ、
'OUT65, 154
ってやつか。これは、「'」をとると、パナソニックA1WXとWSX用のおまじないになるんだよ。
**ダ**:どんな効果があるわけ?
**お**:CPUのクロック周波数が通常の4MHzから6MHzになるんだ。
**ダ**:と、いうと?
**お**:かんたんにいえば、スピードが速くなるんだ。まあ、ターボRにはかなわないにしても、目に見えて速くなるから、けっこう使えるよ。ちょっとした高速モードってところだね。
**ダ**:でも、BASICでしかできないんじゃないの。
**お**:ところがどっこい、市販ソフトでも使えちゃうんだな、これが。もっとも、ディスク版だけだけどね。
**ダ**:教えて、教えて!
**お**:まず、普通にBASICをたちあげて、ドライブに目的のディスクを入れてから、
OUT65, 154:DEFUSR=Ø:U=USR(Ø)
とうちこんでリターンすると、ちゃんと高速モードで動くの。PSGがちょっと乱れるけど、まあ大して気にならないよ。
**ダ**:そりゃいいなあ。でも、ROM版ソフトでは使えないのが残念だなあ。
**お**:本当はね、ROMでも使う方法があるんだけど、ちょっとブラックだからパスね。
**ダ**:ちぇっ、ずるいなあ。

NIGHT.FDZ

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:CLEAR200,&HC000:COLO
R15,0,0:READA$:FORI=0TO25:POKE&HD000+I,V
AL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT:KEYOFF:FO
RJ=0TO4:READA$:B$="":FORI=0TO7:B$=B$+CHR
$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXTI:SPRI
TE$(J)=B$:NEXTJ:A$="●●●●●●●●●●●"
2 VPOKE&H2010,68:CLS:FORI=1TO22:LOCATE11
,I:PRINTA$;:NEXTI:Y=11:X=0:C=0:T=0:DEFUS
R=&HD000:'OUT65,154
3 FORJ=0TO10:S=STICK(0):X=X+(S=3ANDX>-2)
-(S=7ANDX<2):X1%=X+&H1820:U=USR(X1%):IFX
>0THENP=XELSEIFX<0THENP=ABS(X)+2ELSEP=0
4 Y=Y+X:IFVPEEK(6800)=32THEN6ELSEY=Y+Y1:
IFY<1ORY>21THENY=Y-X-Y1:Y1=-Y1
5 PUTSPRITE0,(123,160),8,P:C=C+1:T=C/200
:LOCATEY,T+1:PRINTA$:NEXT:Y1=INT(RND(1)*
5)-2:GOTO3
6 H=H-(H<C)*(C-H):PLAY"V15L16O5GFEDC":CL
S:LOCATE3,10:PRINT"SCORE";C;"  HI-SC";H:
FORI=0TO555:NEXTI:GOTO2
7 DATA2100181100C001E002CD59002100C0ED5B
F8F701C002CD5C00C9,183C7E7E7E7E7E7E,F8FC
FEFFFE7C3810,003F7FFFFF7F3F00,1F3F7FFF7F
3E1C08,00FCFEFFFFFEFC00
```

〈ファンダムニュース/スーパープロコレのその後〉9月号のこの欄外で、「『スーパープロコレ』を作ってくれてありがとうと、返事がきたらさいわいである」と書いたところ、その返事がきた! 松井賢太クン、二宮靖智クン、鳥本光紀クン、矢野孝次クン、永野間祐クン、返事を送ってきてくれてありがとう。

# Dunking Warrior タンキング・ウォーリアー

MSX MSX2/2+RAM8K by Y2M-SOFT

▶遊び方は37ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……プレイヤー(花道)、ボールの座標
Q……プレイヤー、ボールのY座標増分
C、D……プレイヤーのダンクするときの座標
M、N……リングの座標

### その他の変数

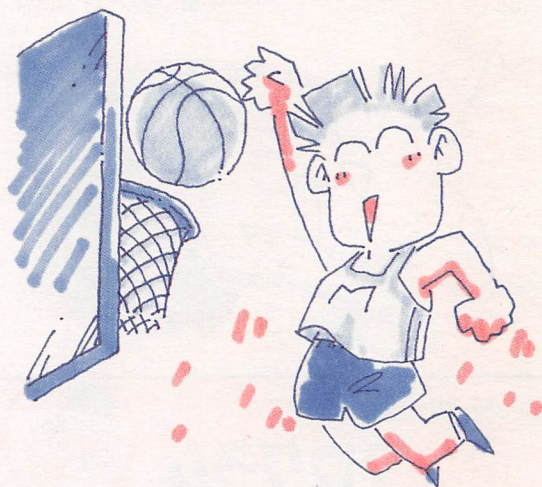
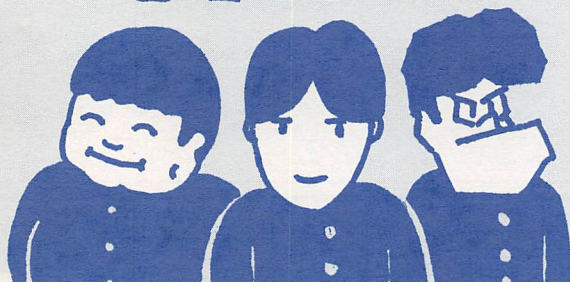
I……ループ用
L……ウェイト
S……スコア
T……トライ数
V……スプライト消去用

## プログラム解説

1　初期画面設定／変数設定
2　スプライトパターン定義／グラフィック画面オープン
3　画面消去／スコア表示／ゲームエンド判定／リング表示／変数設定
4　ボールの移動計算、表示／ジャンプ判定
5　効果音／プレイヤー、ボール表示／移動計算／ダンク判定
6　効果音／プレイヤーが壁に激突してはねかえるデモ
7　ダンクするプレイヤー表示／効果音／スコアアップ
8　スプライト消去／ウェイト

(ファジー)

## プログラマからひとこと　1−9分けの飛び出しカット

初採用、わがY2M−SOFTのメンバーは、この作者である私、米田。そして自分が貴花田に似ていると豪語しているが、体格しか似ていない村上。そして、妙にアゴがでっぱっている山本。私と村上も、山本塾(メンバーの山本とは関係ない)という所で訓練を受けているが、ここの塾帳の頭は、1−9分けの飛び出しカットなので、わけがわからん。まあ、これを読んでいる人もわけがわからんだろうが…。　(Y2M−SOFT)

## ファジー伸一's 1、2のプログラム

**おにいさん**：このプログラムは感心しないなあ。
**ダップ**：何でまた？
**お**：だって、見てごらん。1回しか使わない数値(定数)をわざわざ変数に代入しているんだよ。例えば、C、D、M、Nとか。
**ダ**：なるほどね。でも、これは1画面プログラムだから、リストを短くするためじゃないの。
**お**：確かに、V、Lはリストを短くするためだけど、他は定数に置き換えたって、リストの長さは変わらないよ。
**ダ**：本当だ。じゃあ、何でこんな面倒なことしたんだろう？
**お**：4つともスプライト座標だから、おそらく、座標を決めるときに、数値の変更が簡単なように、変数にしてプログラムの先頭にもってきたんだろうけどね。でも、プログラムが完成したら、ちゃんと定数に戻しておいてほしいな。ムダに変数を使うと、混乱するし、メモリやスピードの点でもマイナスになるしね。
**ダ**：ふうん。

DUNKING.FDZ

```
1 SCREEN2,3:C=30:D=53:M=26:N=53
2 FORI=0TO78:VPOKE14363+I,VAL("&H"+MID$(
"0E1B171F0E0007030101 0F1F37230003030303 0
```

```
1 SCREEN2,3:C=30:D=53:M=26:N=53
2 FORI=0TO78:VPOKE14363+I,VAL("&H"+MID$(
"0E1B171F0E00070301010F1F372300030303030
10003CEECECDC38F0F0E010F0F034BCD80000001
C3D0E0703030102477F7F000000000000F0F0708
0F8FC7686F6ECE07C3C00000000FCA854A850A8"
,I*2+1,2)):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1
3 COLOR15,1,7:CLS:PRESET(100,20):T=T+1:P
RINT#1,USING"TRY ## SCORING ##";T;S:IFT=
20THENFORI=0TO2000:NEXT:RUNELSELINE(5,20
)-(46,70),15,B:LINE(20,38)-(40,62),15,B:
PUTSPRITE0,(M,N),9,3:Q=-6:V=209:L=500
4 B=RND(-TIME)*40+100:A=200:FORI=-9TO10:
A=A-8:PUTSPRITE1,(A,B),10,0:IFSTRIG(0)TH
EN5ELSEBEEP:NEXT:GOTO4
5 SOUND8,13:SOUND0,150-Q*10:PUTSPRITE1,(
A,B-32):PUTSPRITE2,(A,B),5,1:Q=Q+.25:B=B
+Q*1.6:A=A-4:IFA<0THEN6ELSEIFA>14ANDA<22
ANDB>38ANDB<50THEN7ELSE5
6 PLAY"S0M10000O2A":FORI=0TO20:PUTSPRITE
2,(A+I*2,B+I*I/4):NEXT:GOTO8
7 PUTSPRITE1,(C,D),5,2:PLAY"S8M1000L64O4
ACC":S=S+1
8 PUTSPRITE2,(0,V):FORI=0TOL:NEXT:GOTO3
```



●10月号FFBプレゼント当選者　①「J.D.K.BANDのキーホルダー」=〈岐阜県〉伊藤晃〈大阪府〉根本昌美〈香川県〉香西宏昭／②「サバイバルキット」=〈北海道〉田中智章〈熊本県〉佐藤崇樹／③「メルヘンヴェール」=〈秋田県〉武藤雄樹〈東京都〉小山博章〈神奈川県〉酒井太良〈三重県〉杉原亮太郎〈兵庫県〉中川卓也

# キック・バトル

MSX2+ 以降　by ひろ

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

■マイキャラ

X、Y……スプライト座標
G……ジャンプ時のY座標増分
J……ジャンプフラグ→0=していない、1=ジャンプ中
N……スプライト番号

■モンスター

V、Q……スプライト座標
D……スピード
L……耐久力
M……移動計算用
O……色
U……スプライト番号

■その他

A$、B$……スプライトパターン定義用
I、R……ループ用
K……エリア数
S……スティック入力用
T……ラウンド数
Z……床表示用

## プログラム解説

10　初期画面設定／割りこみ設定／スプライトパターン定義
20　画面作成
30　変数設定／星表示／エリア、ラウンド数表示
40　スティック入力／マイキャラ移動計算
50　ジャンプ判定
60　ジャンプ処理
70　モンスター移動ルーチン選択
80　とかげまん他の移動計算
90　マイキャラ、モンスターの表示
100～110　まおーの移動計算
120～130　りざーどおとこ、すぺしゃるないとの移動計算
140　おばけの移動計算
150～180　ばけらったの移動計算
190　衝突判定
200　敵を倒したかどうか判定
210　オールクリア判定
220　クリア・ゲームオーバーデモ
230　リプレイ
240～310　スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
320　モンスターデータ(行30で読みこみ)

(ファジー)

## プログラマからひとこと　ライフ制を取り入れて

やったー／　初採用だ!!　とてもうれしい／　しかしこのゲーム、どうせ載るわけないと思ってたので11月にある文化祭に展示しようと思いSCREEN5でライフ制を取り入れて作りかえていたのですが、載せてもらえるそうなのでやめました。それから行120の最後の10をU×3にしてみよう／　少しおもしろくなります。　(ひろ)

## ファジー伸一's 1、2のプログラム

**ダップ**：このゲームって、オモシロイんだけど、マイキャラやモンスターが同じ方向しか向いてないってのが残念だなあ。
**おにいさん**：本当にね。パターンの反転はちょっと工夫すればかんたんにできるのに。
**ダ**：あと、モンスターの移動パターンがもっと種類があればいいのに。
**お**：行80～180が各モンスターの移動ルーチンだから、いろいろ数値をいじってみるといいんじゃないかな。

KICKBTL.FDZ

```
10 SCREEN1,3:COLOR=(4,,,3):COLOR15,1,1:WIDTH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:VPOKE8206,&H44:VPOKE8208,&H96:R=RND(-TIME):ONSPRITEGOSUB190:FORR=0TO7:FORI=1TO32:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(R)=B$:B$="":NEXT
20 CLS:T=0:Z=(KMOD6)+128:RESTORE320:FORI=18TO23:LOCATEI-18,I:PRINTSTRING$(32-(I-18)*2,CHR$(Z));:NEXT:FORI=0TO31:M=RND(1)*5:FORR=17-MTO17:LOCATEI,R:PRINT"r":NEXTR,I
30 T=T+1:X=0:Y=111:V=224:Q=111:G=0:M=0:N=0:READL,U,D,O:D=D+K:FORI=0TO5:VPOKE6144+RND(1)*416,46:NEXT:LOCATE9,20:PRINT"たいけつ その";K+1;"の";T
40 S=STICK(1):X=X+((S=3)*(X<224)-(S=7)*(X>0))*8:IFS>0THENN=-(N=0)
50 IFSTRIG(1)THENJ=1
60 IFJ=1THENY=Y+G:G=G+2:N=2:IFY>110THENY=111:G=-14:J=0:N=0
70 ONTGOTO80,140,120,80,150,120,100
80 V=V+D:IFV<0ORV>224THEND=D*-1
90 PUTSPRITE0,(X,Y),7,N:PUTSPRITE1,(V,Q),O,U:SPRITEON:GOTO40
100 IFM>ABS(15-K)THENV=RND(1)*225:M=0:COLOR=(1,7,7,7):COLOR=(1,0,0,0)
110 M=M+1:Q=78:GOTO90
120 Q=Q+M:M=M+2:IFQ>112THENQ=112:M=-RND(1)*7-10
130 GOTO80
140 Q=Q+4+(Q>Y)*8:GOTO80
150 D=D+(V>X)*3+2:V=D+V:M=M+(Q>Y)*2+1:Q=M+Q
160 IFV<0ORV>224THEND=0
170 IFQ<0ORQ>111THENM=0
180 GOTO90
190 SPRITEOFF:G=-12:IFY<QTHENBEEP:L=L-1ELSEPLAY"V15O3L64DCC-":LOCATE11,9:PRINT"あなたは まけました":N=6:GOTO220
200 IFL=0THENFORI=QTO200:PUTSPRITE1,(V,I),6,U:NEXTELSERETURN
210 IFT=7THENY=111:N=7:LOCATE12,9:PRINT"だいしょうり!":K=K+1:PLAY"SM8000L15O3CCCDDEO4C":ELSEPLAY"V15O5L64CEGACEGA":FORI=0TO256STEP4:SETSCROLLI:NEXT:GOTO30
220 PUTSPRITE0,(X,Y),N,7:Y=Y+G:G=G+1:IFN=7THENIFG=13THENG=-12ELSEELSEIFY>210THENY=210:G=0ELSE220
230 IFSTRIG(3)THEN20ELSE220
240 DATA 00,00,00,00,1E,7D,3B,17,0F,0E,1D,1A,0D,03,06,0F,00,00,00,00,70,F8,F8,88,60,A6,B2,E6,04,B4,64,F4
250 DATA 00,00,00,00,1E,7D,3B,17,0F,0E,1D,1A,0D,03,03,07,00,00,00,00,70,F8,F8,88,60,A0,B6,E2,04,A8,60,F0
260 DATA 00,1E,3D,7B,57,0E,19,16,17,0B,07,0F,0F,07,01,00,70,F8,F8,88,60,A0,B0,E0,00,E0,E0,E0,E0,C0,00,00
270 DATA 04,05,0B,0F,0F,9B,97,8D,BB,C6,69,3D,15,21,0D,3E,80,90,30,60,C0,C0,E0,E0,F0,08,F4,15,F5,55,15,EE
280 DATA 02,07,0D,15,95,8F,80,8D,CD,65,30,56,06,02,1C,3E,E0,38,CC,70,4C,AC,6C,DC,B8,06,FB,8B,AB,AB,8B,73
290 DATA 1F,1F,1F,10,6F,F0,1F,36,36,36,FF,F0,B9,3F,1F,0F,F8,F8,F8,08,F6,0F,F8,FC,FC,FC,9D,BD,BD,FF,FE,F8
300 DATA 03,77,BB,13,0D,FA,9C,46,31,4E,71,FF,FF,FE,7F,1F,80,DC,BA,90,60,BE,72,C4,18,E4,1C,EE,9E,7E,FC,F0
310 DATA 00,00,07,1F,3F,7C,7B,75,4D,37,38,4F,77,78,3B,00,00,00,C0,F0,F8,78,BC,5C,64,D8,38,E4,DC,3C,B8,00
320 DATA 5,3,3,2,9,5,7,15,12,3,5,5,7,4,16,13,12,5,0,11,8,4,12,10,10,6,0,14
```

当選者発表　●10月号FFBプレゼント当選者　④「天使たちの午後II」=〈群馬県〉白岩裕幸〈神奈川県〉長谷川大輔〈静岡県〉杉山夏樹〈岐阜県〉二村直広〈広島県〉高名学／⑤「中華大仙」=〈宮城県〉鈴木秀一〈愛知県〉青井良公〈三重県〉伊藤友則〈岡山県〉島田和雄〈徳島県〉田川孝一

# GUN²

MSX MSX2/2+RAM8K by 鹿島信二

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

M、N……各プレイヤーのY座標⇨×8して表示
O、Q……各プレイヤーの弾のX座標⇨×8して表示

### その他の変数

A$……キー入力用
I……ループ用
K……勝ったプレイヤーの番号
V、W……スティック入力用

## プログラム解説

### ① 画面作成

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●レンガの色設定●レンガのキャラクタパターン定義●レンガの表示

### ② スプライトパターン定義

●スプライト衝突時の割りこみ先指定●各プレイヤーのスプライトパターン定義●着弾時のスプライトパターン定義

### ③ どこに飛ぶか

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●各プレイヤーの着弾位置設定●各プレイヤーの弾がおなじ位置かの判定⇨おなじ位置ならプレイヤー2の弾の位置変更

### ④ ⑤ 攻撃

●スティック入力受けつけ●攻撃判定⇨(スティック入力が上ならば攻撃)プレイヤーのY座標設定(穴から出る)／着弾表示●ちがうならプレイヤーのY座標設定(穴に隠れる)／着弾表示を黒で別の場所に表示
※行4はプレイヤー1、行2はプレイヤー2の処理でどちらもおなじ内容になっている

### ⑥ 効果音

●スプライト衝突時の割りこみ許可●各プレイヤーの表示●効果音判定⇨攻撃があればサウンドレジスタを設定して効果音を出す／行3へ飛ぶ●攻撃がなければなにもせずに行3へ飛ぶ

### ⑦ 命中判定

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●どちらか隠れていれば行6にもどる●引き分け判定⇨両方とも命中ならメッセージ表示／行9のリプレイへ飛ぶ●プレイヤー2の弾がプレイヤー1に当たったか判定●プレイヤー2の弾が自分に当たったか判定●プレイヤー1の弾がプレイヤー2に当たったか判定●いずれの判定もなければ行6にもどる

### ⑧ 勝者表示

●勝利したプレイヤーの表示

### ⑨ リプレイ

●キー入力受けつけ●入力された文字が空白か判定⇨空白なら行1にもどる●そうでなければこの行を繰り返す

## 補足

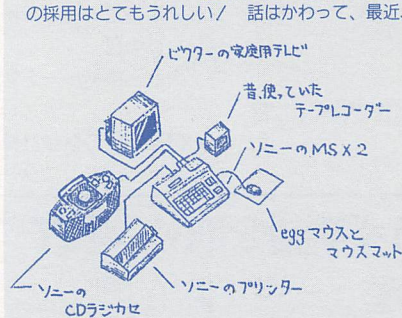
このプログラムには不要と思われる部分がある。行7の解説を読んでもらえばわかるだろうが、「プレイヤー2の弾が自分に当たったか判定」の部分は必要ないはずだ。なぜならプレイヤー2の弾の座標は11〜18で19にはならないので、必要ない。

また、行3の最後にある弾の位置判定はプレイヤー2をいくぶん有利にしている。なぜなら、変数QとOがともに13だったとき、変数Qが12になりプレイヤー2が勝ってしまうからだ。編集部で約1000回ほどテストプレイしてみた結果、プレイヤー2の方が7割りがた勝ってしまうという結果が出た。ただしここまで差が出るほどの有利さではないので、乱数による影響も大きいと思われるが。

ところで命中判定以降の処理はスプライト衝突割りこみで呼び出されるサブルーチンだ。だからもとの処理にはRETURNでもどるのが正しい。掲載したプログラムでは修正してあるが、投稿時はGOTOでもどっていたので注意してほしい。最後に、ファンクションキーの表示はKEYOFFで消しておいたほうがよかったのでは？

(MORO)

### プログラマからひとこと
## 打ちこんでくれ〜！

やった／ 初採用／ この前投稿した時は、選考会までだったので、今回の採用はとてもうれしい／ 話はかわって、最近、うちの学校の学年で、MSXを買うという人が続出しているが、やはり、パソコンを持っているんだったら、プログラムを作ったりして楽しまなくちゃと思う。最後に、お願いだから付録ディスクから遊ぶのではなく、プログラムを打ちこんでくれ〜／ 特に高橋陽介と西村重幸／

(鹿島信二)

GUN2.FDZ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,2:WIDTH10:VPOKE820
3,&H6F:FORI=0TO15:VPOKE728+I,VAL("&H"+MI
D$("DFDFDF00FBFBFB",I*2+1,2)):NEXT:LOCAT
E0,9:PRINT"[ [[[[[[ [[[[[[[[[[[[["
2 ONSPRITEGOSUB7:SPRITE$(0)="<><@_*Lf":S
PRITE$(1)="<!<"+CHR$(&H2)+"ﾅT2f":FORI=2T
O3:SPRITE$(I)=CHR$(&H8)+"H"+CHR$(&HA)+"(
"+CHR$(8)+"Z<":NEXT
3 SPRITEOFF:O=INT(RND(-TIME)*8)+13:Q=INT
(RND(1)*8)+11:IFO=QTHENQ=Q-1
4 V=STICK(0):IFV=1THENN=8:PUTSPRITE2,(O*
8,64),15ELSEN=9:PUTSPRITE2,(0,0),1
5 W=STICK(1):IFW=1THENM=8:PUTSPRITE3,(Q*
8,64),15ELSEM=9:PUTSPRITE3,(10,0),1
6 SPRITEON:PUTSPRITE0,(96,N*8),5:PUTSPRI
TE1,(152,M*8),8:IFV=1ORW=1THENSOUND6,15:
SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,90:SOUND13,1:
GOTO3ELSE3
7 SPRITEOFF:IFN=9ORM=9THENRETURNELSEIFQ=
12ANDO=19THENLOCATE2,11:PRINT"ひきわけ!!":GO
TO9ELSEIFQ=12THENK=2ELSEIFQ=19THENK=1ELS
EIFO=19THENK=1ELSERETURN
8 LOCATE0,11:PRINTK;"P WIN!"
9 A$=INKEY$:IFA$=" "THENRETURN1ELSE9
```



●10月号FFBプレゼント当選者 ⑥「T.D.F」=〈青森県〉田村光弘〈東京都〉奥川宏〈島根県〉吉田威〈広島県〉西山哲郎〈福岡県〉中村吉孝／⑦「忍者」=〈岐阜県〉藤田隆之〈愛知県〉久保善範〈大阪府〉平岡一幸〈山口県〉江口一成〈熊本県〉山崎俊哉

# 熊王

MSX MSX2/2+RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

J(n)……熊の垂直速度
X……コンピュータ熊の操作で、敵との距離
X(n)、Y(n)……熊の位置(Y(n)は地面に立っているとき0で上が正)

### その他の変数

A……マシン語プログラム先頭アドレス
A$、B$、D$、M$、R、U……一時変数
A(n)……熊の体勢(スプライトパターン番号¥2)
C……1人プレイ時の対戦相手(0:MOON、1:CLOUD、2:WHITE、3:FLAME、4:DEVIL)
C(n)……熊の色
D(n)……熊のダメージ/投げる体勢、投げた後の体勢を一定時間保つためのタイムカウンタ
E$……エスケープシーケンス用
G……トリガー値
H(n)……熊の体力
I、J、K……ループ用
M……スクロールオフセット(背景データのどこから画面に表示するか)
N$(n)……熊の名前
P……プレイヤー数(0:2人、1:1人)
P(n)……相手に与えるダメージ
S……スティック値
W……コンピュータ熊の操作で、敵の方を向いていて距離が2以下なら－1、そうでなければ0
W(n)……熊の向き(スプライトパターン番号MOD2。左向きが0、右向きが1だが、倒れたときのみ逆)

■ユーザー定義関数

FNQ(n)……1バイトの数値nのビットパターンの鏡像値を返す(スプライトパターンの右向き作成用)

### スプライトパターン番号

0:歩く1左
1:歩く1右
2:歩く2左
3:歩く2右
4:殴る1左
5:殴る1右
6:殴る2左
7:殴る2右
8:しゃがむ左
9:しゃがむ右
10:頭突き左
11:頭突き右
12:投げる左
13:投げる右
14:投げられる左
15:投げられる右
16:投げたあと左
17:投げたあと右
18:ジャンプ左
19:ジャンプ右
20:ジャンピングアット左
21:ジャンピングアット右
22:殴られる左
23:殴られる右
24:倒れる右
25:倒れる左
26:「熊」
28:「王」

## プログラム解説

10〜50 プログラム初期化
10 マシン語領域確保/画面初期化/お待たせメッセージ/整数型宣言/ユーザー関数定義/プログラム定数定義
20〜40 ストップキー割りこみ定義/スプライトパターン定義/タイトル表示/プログラム定数定義/パターンジェネレータテーブル設定/背景データをメモリに書く
50 マシン語書きこみ/USR関数定義
60〜70 ゲーム初期化(画面クリア/変数初期化/カラーテーブル設定/タイトル表示/背景表示/トリガー待ち)
80〜100 次の熊の初期化
80 熊の名前と色の設定
90 熊の配置/体力表示/乱数初期化/熊の名前の表示
100 効果音/熊の名前消去/マシン語ワーク初期化/PSG初期化/BGM演奏開始/ストップキー割りこみを有効にする
110〜260 メインループ
110 スティック入力/トリガー入力/コンピュータ熊の番か判定
120 熊の体勢による分岐
130 「歩く1、2」のとき
140 「殴る1」のとき
150 「殴る2」のとき
160 「しゃがむ」のとき
170 頭突きのとき
180 「投げる」のとき
190 「投げられる」のとき
200 投げた後のとき
210 ジャンプのとき
220 ジャンピングアットのとき
230 「殴られた」のとき
240〜250 「倒れる」のとき
260 スプライト衝突割りこみ許可/熊の表示/スプライト衝突割りこみ禁止
270〜300 スプライト衝突割りこみサブ
310 体力表示サブ
320〜390 コンピュータ熊の操作

## プログラマからひとこと　明るい曲をめざして

こんちは。今回特別に熊王のBGMを作ったシルスネの弟です。明るい曲をめざした。しかし!! なぜか、とてもくらーい曲になってしまった。なぜだ! なぜなんだ! FM音楽館もボツったらしい! うおー! 死ね! 中西! 消えろ! 門口! とけてなくなれ! チョコキチ!!(シルスネの弟)

当選者発表

●10月号ソフトプレゼント当選者 ①「サーク・ガゼルの塔」=〈北海道〉高橋一成〈青森県〉大崎めぐみ〈鳥取県〉奥村健吾/②「ソーサリアン」=〈千葉県〉東文恵・青木正一〈広島県〉小田和正/③「ナイキ」=〈山形県〉伊藤優〈奈良県〉山田武彦〈長崎県〉川辺友和

320　変数初期化／熊の体勢による分岐
330〜350　「歩く1、2」のとき
360　「殴る1」のとき
370　「しゃがむ」のとき
380　ジャンプのとき
390　ジャンピングアットのとき
400　カラーテーブル設定サブ
410　背景表示サブ
420　タイトル表示サブ
430〜440　戦闘終了
450〜460　1人用クリア
470　ストップキー割りこみサブ(タイマー割りこみフックの復帰／ストップキー割りこみを無効にする／ストップ／再開)
480〜740　データ
　480〜620　スプライトパターン
　630〜640　パターンジェネレータテーブルデータ
　650〜660　背景データ
　670〜740　マシン語プログラムとBGM

## マシン語解説

**■USR**
&HD000〜&HD037
引数文字分ずらした背景の表示

**■USR1**
&HD040〜&HD058
タイマー割りこみフックの内容退避とフックの書き換え

**■USR2**
&HD05A〜&HD067
タイマー割りこみフックの内容復帰

**■フック書き換え後のタイマー割りこみルーチン**
&HD074〜&HD0C7
BGM演奏(&HD0C3以降はタイマー割りこみフックの内

KUMAO.FDZ

```
10 CLEAR 200,&HD000:SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH32:LOCATE 13,7:PRINT "まっててね":DEFINTA-Z:KEYOFF:DEFFNQ(Q)=(QAND128)/128+(QAND64)/32+(QAND32)/8+(QAND16)/2+(QAND8)*2+(QAND4)*8+(QAND2)*32+(QAND1)*128:A=&HD000
20 ON STOP GOSUB 470:FORI=0TO14:READA$:B$="":D$="":FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
30 D$=D$+CHR$(FNQ(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))):NEXT:SPRITE$(I*2)=B$:SPRITE$(I*2+1)=MID$(D$,17,16)+MID$(D$,1,16):NEXT:GOSUB420:E$=CHR$(27):FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE760+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO5:FORJ=1TO48
40 VPOKE831+I*64+J,VAL("&H"+MID$("0FFFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FEFCF8F0E0C08000FF7F3F1F0F07030180C0E0F0F8FCFEFF000103070F1F3F7F",J*2,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO12:READD$:FORJ=0TO1:FORK=0TO31:POKE&HD190+I*64+J*32+K,ASC(MID$(D$,K+1,1)):NEXTK,J,I
50 FORI=0TO7:READD$:FORJ=0TO48:POKEA+I*49+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+64:DEFUSR2=A+90
60 CLS:C=0:GOSUB400:PRINTE$"Y2 "STRING$(64,113):GOSUB420:FORI=0TO1:M=M+1:GOSUB410:FORJ=0TO60:P=-STRIG(0):I=P OR -STRIG(1):IF I THEN J=60
70 NEXT J,I
80 IFP=0THENC(0)=8:N$(0)="BEAR1":C(1)=4:N$(1)="BEAR2"ELSEC(0)=1:N$(0)="RYOH ":C(1)=ASC(MID$("FNOHL",C+1,1))-64:N$(1)=MID$("MOON CLOUDWHITEFLAMEDEVIL",C*5+1,5)
90 ONSPRITEGOSUB270:FORI=0TO1:X(I)=28*I:Y(I)=0:A(I)=0:H(I)=215:J(I)=0:D(I)=0:W(I)=1-I:PUTSPRITEI,(X(I)*8,111),C(I),W(I):PUTSPRITEI+2,(0,209):NEXT:GOSUB310:R=RND(-TIME):PRINTE$"Y*("SPC(16);E$"Y+( "N$(0)" VS "N$(1)" "E$"Y,("SPC(16)
100 PLAY"V15T130L2O4GB-FD4F4G.","V15T130L2D+FCO3A4O4C4D+.":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOSUB410:POKE&HD070,&HC8:POKE&HD071,&HD0:POKE&HD072,8:SOUND7,156:SOUND8,14:SOUND9,13:SOUND10,16:SOUND12,13:U=USR1(0):STOP ON
110 FORI=0TO1:S=STICK(I):G=STRIG(I):IFIANDPTHEN320
120 ONA(I)+1GOTO130,130,140,150,160,170,180,190,200,210,220,230,240
130 P(I)=0:X(I)=X(I)+(S=7ANDX(I)>0)-(S=3ANDX(I)<28):IFGTHENJ(I)=5:A(I)=9:GOTO260ELSEIFSMOD2=0THEN260ELSEIFS=1THENA(I)=2:GOTO260ELSEIFS=5THENA(I)=4:GOTO260ELSEA(I)=1-A(I):W(I)=-(S=3):GOTO260
140 P(I)=P(I)-(P(I)<32):IFS=1THEN260ELSEA(I)=3:GOTO260
150 A(I)=0:GOTO260
160 IFS<>5THENA(I)=0:GOTO260ELSEIFGTHENA(I)=5:J(I)=3:GOTO260ELSE260
170 Y(I)=Y(I)+J(I):X(I)=X(I)+(W(I)=0ANDX(I)>0)-(W(I)=1ANDX(I)<28):J(I)=J(I)-1:P(I)=6:IFY(I)=0THENA(I)=0:GOTO260ELSE260
180 IFD(1-I)<4THEND(1-I)=D(1-I)+1:GOTO260ELSEH(1-I)=H(1-I)-12:A(I)=8:A(1-I)=12:J(1-I)=0:W(1-I)=1-W(I):Y(1-I)=16:SOUND6,9:SOUND13,7:GOTO260
190 X(I)=X(1-I):W(I)=W(1-I):Y(I)=0:GOTO260
200 IFD(1-I)>0THEND(1-I)=D(1-I)-1:GOSUB310:GOTO260ELSEA(I)=0:GOTO260
210 X(I)=X(I)+(S=7ANDX(I)>0)-(S=3ANDX(I)<28):Y(I)=Y(I)+J(I)*3:J(I)=J(I)-1:IFY(I)=0THENA(I)=0:GOTO260ELSEIFS=1THENA(I)=10:P(I)=4:GOTO260ELSE260
220 X(I)=X(I)+(S=7ANDX(I)>0)-(S=3ANDX(I)<28):Y(I)=Y(I)+J(I)*3:J(I)=J(I)-1:P(I)=P(I)+3:IFY(I)=0THENA(I)=0:GOTO260ELSEIFS=1THEN260ELSEA(I)=9:P(I)=0:GOTO260
230 P(I)=0:GOSUB310:IFD(I)>0THEND(I)=0:GOTO260ELSEA(I)=0:GOTO260
240 P(I)=0:Y(I)=Y(I)+J(I)*3:FORJ=0TO1:X(I)=X(I)+1-2*W(I):IFX(I)<0THENX(I)=0:IFX(1-I)<28THENX(1-I)=X(1-I)+1:M=M-1:GOSUB410:NEXTELSENEXTELSEIFX(I)>28THENX(I)=28:IFX(1-I)>0THENX(1-I)=X(1-I)-1:M=M+1:GOSUB410:NEXTELSENEXTELSENEXT
250 J(I)=J(I)-1:IFY(I)>0THENELSESOUND6,2:SOUND13,9:Y(I)=0:J(I)=-J(I)-2:IFJ(I)=0THENIFH(I)>0THENA(I)=0ELSE430
260 SPRITEON:PUTSPRITEI,(X(I)*8,111-Y(I)),C(I),A(I)*2+W(I):SPRITEOFF:NEXT:GOTO110
270 SPRITEOFF:IFA(0)=3ORA(1)=3ORA(0)=4ORA(1)=4ORA(0)=5ORA(1)=5ORA(0)=10ORA(1)=10THENELSERETURN
280 IFA(0)=4ANDA(1)=4THENRETURNELSEIFA(0)=4ANDA(1)<>5THENA(0)=6:A(1)=7:RETURNELSEIFA(1)=4ANDA(0)<>5THENA(1)=6:A(0)=7:RETURN
290 FORJ=0TO1:IF(W(J)=0ANDX(J)>X(1-J))OR(W(J)=1ANDX(J)<X(1-J))THEND(1-J)=P(J):NEXTELSED(1-J)=0:NEXT
300 FORJ=0TO1:IFD(J)=0THENNEXT:RETURNELSEH(J)=H(J)-D(J)*(1+(1-J)*(C/3)):GOSUB310:IFD(J)<6ANDY(J)=0ANDH(J)>0THENSOUND6,22:SOUND13,9:A(J)=11:NEXT:RETURNELSEW(J)=1-W(1-J):J(J)=2:A(J)=12:D(J)=0:SOUND6,31:SOUND13,9:NEXT:RETURN
310 FORK=0TO1:IFH(K)>0THENLOCATE0,K+3:PRINTN$(K);STRING$(H(K)¥8,95)CHR$(103-H(K)MOD8)SPC(26-H(K)¥8):NEXT:RETURNELSELOCATE5,K+3:PRINTSPC(27):NEXT:RETURN
320 W=(((W(1)=0ANDX(1)>X(0))OR(W(1)=1ANDX(1)<X(0)))ANDABS(X(0)-X(1))<3):S=0:G=0:ONA(1)+1GOTO330,330,360,120,370,120,120,120,120,380,390,120,120
330 X=ABS(X(0)-X(1)):IFX<2THENS=5:GOTO120
340 IFX>9THENS=3-4*(X(1)>X(0)):GOTO120ELSEIFW=0THENIFRND(1)<.1THENG=1:GOTO120ELSEIF(P(0)<16ANDRND(1)<.2)OR((A(0)=4ORA(0)=5)ANDRND(1)<.5)THENS=5:GOTO120ELSEIFRND(1)<.06THENS=1:GOTO120ELSES=3-4*(X(1)>X(0)):GOTO120
350 IFP(0)>15THENS=5:GOTO120ELSEIF(A(0)<>5ANDRND(1)<.3)OR(A(0)>8ANDA(0)<11ANDRND(1)<.4)THENS=5ELSEIFRND(1)<.4THENG=1:GOTO120ELSEIFRND(1)<.7THENS=1:GOTO120ELSE120
360 IFWORRND(1)<.06THEN120ELSES=1:GOTO120
370 S=5:IFX<5AND(A(0)=9ORA(0)=10)THEN120ELSEG=1:GOTO120
380 IFA(0)=4ORP(0)>15THENS=3-4*(X(1)<X(0)):GOTO120ELSEIFWOR(J(0)>0ANDX<6ANDRND(1)<.8)THENS=1:GOTO120ELSES=3-4*(X(1)>X(0)):GOTO120
390 IFA(0)=4THEN120ELSES=1:GOTO120
400 FORI=0TO5:VPOKE8205+I,VAL("&H"+MID$("73727C323C2C7F7B76FBF6B67F7574F5F4547F7E71FEF1E17F7978F9F898",C*12+I*2+1,2)):NEXT:RETURN
410 IFM=0THENM=32:GOTO410ELSEIFM=33THENM=1:GOTO410ELSEU=USR(M):RETURN
420 PUTSPRITE0,(88,71),1,26:PUTSPRITE1,(136,71),1,28:PUTSPRITE2,(89,72),14,26:PUTSPRITE3,(135,72),14,28:RETURN
430 SPRITEOFF:I=1:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(X(I)*8,111-Y(I)),C(I),A(I)*2+W(I):NEXT:IFH(0)<1ANDH(1)<1THENM$="   DRAW   "ELSEM$=N$(-(H(0)<1))+" WON! "
440 PRINTE$"Y**"SPC(12);E$"Y+* "M$;E$"Y,*"SPC(12):U=USR2(0):PLAY"V15T170L8O4GA+GA+O5C2.O4A+4.O5D1R1","V15T170L8O3GR8GR8A+2.A4.G1":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:IFP=0ORH(0)<1THEN60ELSEC=C+1:IFC<5THENGOSUB400:GOTO80
450 PUTSPRITE0,(0,208):PRINTE$"Y)#"SPC(26);E$"Y*#     CONGRATULATIONS!     "E$"Y+#"SPC(26);E$"Y,# YOU ARE THE KING OF BEAR!"E$"Y-#"SPC(26)
460 PLAY"V15T160O4L8DEF4G4E4DC2.DEF4G4A4G16R16G2.DEF4G4E4DC4O3A4O4D2.","SM8000T160O3L8DDDDDDDDDDDDDDDEEEEEEEEEEEEEEEEDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:FORI=-1TO0:I=STRIG(0)+STRIG(1):NEXT:GOTO60
470 U=USR2(0):STOP OFF:STOP:GOTO 60
480 DATA000001070F020103371E381001010003000060C0F870FCFAFAFC7CFCFECE8386
490 DATA000001070F03010201030F060C000000000060C0F8F0FCF8F8FC7CFCF8701834
500 DATA000001070F03010201030F060D010003060367C6FAF0FCF8F8FC7CFCFECE8386
510 DATA000061D7EF737D1B0301000001010003000060C0F8F0FCFEFFFF7EFCFECE8386
520 DATA00000000000000000030F1F0306AFFD780000000000000000E0D4F8FCFEFEFFAD63
530 DATA000000000001C3FBFFFEFDE5D3B1300000000000000000080C0E0F8FCFECF4306
540 DATA001821070F030507030100000101000300 0C68C2C0888CC4E4E064F0FECE8386
550 DATA00071E38303C1A3820000000000000000E0F2963D3F77733A181C180C00000000
560 DATA00000020F1F0703070F1E387129000100000 0C080F0E0F8F8FC7CFCFECE8386
570 DATA000001070F0301036B3C7923070703000000 60C0F8F0FCF8F8FCFCFCFC9FCF41
580 DATA000001070F0301030300010307070300 0C3F7EFBF0F8F8F8F8FCFCFCFC9FCF41
590 DATA00000000C1E050101030F1E150100031018387CF8FCFAF8FCFC7CFCFECE8386
600 DATA000000000000000000000C5E7F0D3ABBFD0000000000000000000072FBFF6F9EFCF8
610 DATA101422FE007E427E427E42460024428280 8CF082827E808CF082827E00482422
620 DATA00007F01010101013F01010101010 1FF0000FC00000000000F800000000000FE
630 DATAFF55AA55AA55AAFF,FF55AB55AB55ABFF,FE56AA56AA56AAFE,FC54AC54AC54ACFC
640 DATAF858A858A858A8F8,F050B050B050B0F0,E060A060A060A0E0,C040C040C040C0C0
650 DATA8080808080808080,hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhiqshhhhhhhhhh,hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhiqqhhhhhhhhhh,hhhhhhhhhhhhhhhhhhhjiqいhhhhhhhhhh,jshhhhhhhhhhhhhhhji♣qyshhhhhhhhh,♣いhhhhhhhhhhhhhhiiqqyqshhhhhhhj,qyhhhhhhhhjshhhhhiiqいおqqhhhhhhhi
660 DATAqうshhhhhhhiqhhhhjiiqお○qqhhhhhhhi,qyうshhhhhj♣いshhhii♣●いi○いhhhhhhhj♣,qyyyhhhhhiqyqhhhi♣●♣yqqyhhhhhhiq,●えyyhhhhhiqyqhhh♣qqいおq●ゃ{hhhhhiq,♣yyy{hhhjいおqhhjqqいおq●iiqshhhh♣●,いゅqqえ{hhi♣お○い{jiqいqqqii♣qいhhhjq♣,ゅぇyyyyhjiqqiゃゅi♣いyqqqi♣qqy{hj♣qq
670 DATA3AF8F7218FD1233DC206D03E0D11A0183238D02239D0ED533BD0012000CD5C002A3BD001200009545D2A39D0014000093A
680 DATA38D03DC210D0C90000000000000000000F3219FFD11C3D0010500EDB03EC3329FFD2174D022A0FDFBC900F321C3D0119FFD01
690 DATA0500EDB0FBC9000000000000000000000000F5C5D5E52A70D05E23563E01CD93003E005ACD9300235E23563E03CD93003E
700 DATA025ACD93000000003A72D03D201B3E083272D023000000188D1B7ED42200521C8D01801092270D018033272D0E1D1C1F1C9
710 DATA000000000008F023B008F02FA008F023B008F02FA0078023B007802FA007F023B008F02FA0097025D009702FA0097025D00
720 DATA9702FA00BE025D00BE02FA0097023B009702FA008F023B008F02FA008F023B008F02FA008F023B008F02FA0000023B0000
730 DATA02FA008F023B008F02FA008F023B008F02FA0078023B007802FA007F023B007802FA006B01AC006B01FD006B01AC006B01
740 DATAFD007801AC007801FD006B01AC006B01FD005F017D005F01FD005F017D005F01FD005F017D005F01FD0000017D000001FD
```



●10月号ソフトプレゼント当選者　④『ディスクステーション#29』=〈北海道〉鈴木浩司〈東京都〉山本裕司〈鹿児島県〉菊池直彦／⑤『信長の野望・武将風雲録』=〈北海道〉澤田靖博〈静岡県〉森田直明〈香川県〉山田卓也／⑥『スーパープロコレ』=〈埼玉県〉鈴木正人〈岐阜県〉日下尚〈愛知県〉小野弘幸〈三重県〉藤原崇・小森正道〈和歌山県〉石田義人

容になる)

## ワークエリア

&HD038～&HD03C
レジスタ退避用

&HD070～&HD071
音程データポインタ

&HD072
タイムカウンタ

&HD0C8～&HD187
BGM音程データ(4バイト1組で、順にPSGのレジスタ1、0、3、2に書きこまれる)

## 修正部分

CLEAR文がなかったので追加した(行10冒頭)。これは危険なので、注意してほしい。

お待たせメッセージを追加した(行10の2行目)。

ストップキー割りこみを追加した(行20冒頭、行100末尾、行470)。タイマー割りこみフックを書き換えたままCTRL+STOPで中断し、他のプログラムの実行などによって&HD074～&HD0C7が書き換えられると、まず間違いなく暴走する。これを防ぐために、フックの内容復帰なしにはプログラムの実行を止められないようにした。

これにともない、USR2実行文のファンクションキーへの登録を削除した(行50)。

ゲーム開始のスペースキーに対する反応が鈍く、ジョイスティックのトリガーAを押しても1人対戦になることがあるというバグを直した(行60後半及び行70)。

「CONGRATULATIONS」のスペルミスを直した(行450)。

マシン語部で、タイマー割りこみフックの内容が実行されていなかったので実行されるように直した(行680の2か所)。

「SBC HL, BC」の前に念のためにCYクリア(OR A)を挿入した(行700の2か所)。

直さなかったけれども、行260で、「SPRITE ON」の時間が短すぎる。これが操作性の悪さを招いていると思う。

その他、効率面でも書きたいことがけっこうあるが、スペースが尽きた。

2、3行あまっているような気もするが。

(ANTARES)

# MOLE モール

MSX 2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ハンマーの座標
N、M……モグラの座標

### その他の変数

F……モグラの得点
G……モグラが出現してからの時間
H……ハイスコア用
I……ループ用
L……あと何回ミスできるか?のカウント用
O、P……モグラのアニメ用
R……汎用
S……スコア用
S$……汎用
T、Q、W……マウス制御に使用
U……1UPするかの判断用

## プログラム解説

### ①初期設定

●画面モードの決定●画面色の指定●変数型宣言●スプライトパターン定義●乱数の初期化●PSG初期設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ②ゲームの開始

●各変数を初期化●効果音

### ③ハンマーの移動

●マウスに情報を送るように要求する●スプライトの消去●マウスから情報を得る●ハンマーの座標を更新●ハンマーの表示●モグラが逃げたか判断⇨新しいモグラの出現

### ④モグラとの格闘

●モグラのアニメ処理●モグラの出現回数に1を加算●モグラが逃げるか判定⇨モグラの逃げるアニメを表示●まだ続けられるか判定⇨続けられるのであれば行3へ●スコアおよびハイスコアの計算と表示●リプレイ処理●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑤たたく!

●モグラの表示●トリガー入力判定⇨効果音/画面を揺らす●モグラに当たったか判定⇨効果音/得点計算/行3へ

### ⑥得点表示

●得点の表示●行3へ●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

(にゃん☆)

### プログラマからひとこと マバタキをさせるために

マバタキをさせるために非常にキミョーなモグラになってしまいました。10月号の「SILVER SNAIL」はクリアできましたか。ゲーム中にエクアドルという国がありますが、実在の国とは何ら関係はありません。

(SILVER SNAIL)

MOLE.FDZ

```
1 SCREEN1,Ø:WIDTH18:COLOR1,6,6:DEFINTA-Z
:KEYOFF:FORI=ØTO6:READS$:SPRITE$(I)=S$:N
EXT:R=RND(-TIME):SOUND7,42:DATAョェョね,ウィィク
2 SCREEN1:X=Ø:Y=Ø:G=Ø:S=Ø:L=3:SOUND12,4Ø
3 T=-(T-PAD(12))*(T<25):PUTSPRITET,(Ø,2Ø
9),1:Q=PAD(13):W=PAD(14):X=X+Q:Y=Y+W:X=X
*-(X>Ø)+(X>248)*(X-248):Y=Y*-(Y>Ø)+(Y>18
4)*(Y-184):PUTSPRITE26,(X,Y),1,4:IFG=ØTH
ENG=1:O=Ø:N=RND(1)*249:M=RND(1)*177+8:FO
RI=27TO3Ø:PUTSPRITEI,(Ø,M),6:NEXT
4 IFOTHENP=(TMOD8>4):O=(RND(1)<.9)ELSEG=
G+1:P=Ø:IFG>8THENFORI=M-GTO-9STEP-1:PUTS
PRITE31,(N,I),11,5:NEXT:G=Ø:L=L-1:IFLTHE
N3ELSEH=H-(H<S)*(S-H):PRINT"SCORE"S*5"HI
"H*5:FORI=ØTO1:I=-STRIG(3):NEXT:GOTO2ELS
EIFG>4ANDRND(1)<.6THENO=1:DATAほ*ハほ,ョェは.
5 PUTSPRITE31,(N,M-G),11,5-P:IFSTRIG(1)T
HENSOUND9,16:SOUND6,3Ø:SOUND13,Ø:F=1:FOR
I=ØTO25:SETADJUST(Ø,RND(1)*8):F=F-(VPEEK
(6915+I*4)>1):NEXT:SETADJUST(Ø,Ø):IFABS(
X-N)<4ANDABS(Y-M+8)<5THENPLAY"V15L32O5EC
EC":S=S+2^F:U=(SMOD5Ø=Ø):L=L-UELSE3ELSE3
6 G=Ø:PUTSPRITET,(X,Y-5),15+U*6,F*(1+U):
GOTO3:DATA×○わ■わわ×,88Tェェ T8!,8!8TほT8!
```

# どうつくたんけん

MSX 2/2+ VRAM64K by J

▶遊び方は40ページ

## 変数の意味

A、B、C……汎用
A$、B$、C$……データの読みこみ用
AK、BK……赤および緑の台で使用する
C$(n)……マップの保存用
D……自分の下にあるキャラクターの番号
EN……紋章に使用
FNA……VRAMの内容を調べるためのユーザー定義関数
I、J、K……ループ用
I$……キー入力用
IM(n)……手に入れたアイテム
P……マップ表示用
PW……自分のパワー
Q……最も進んだマップの番号

DOHKUTU.FDZ

```
10 '●●●●●●●●●●●● SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 SCREEN1,0,0:CLEAR2000,&HCFFF:WIDTH15:
KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:DEFUSR=&HD0
00:DEFUSR1=&HD02F:DEFFNA=VPEEK(6160+(Y+8
)*4)
30 READA$:FORI=0TO86:POKE&HD000+I,VAL("&
H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
40 U=USR(0):FORI=0TO31:READA$,C$:FORJ=0T
O7:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):B=VAL("&
H"+MID$(C$,J*2+1,2)):FORK=0TO2:C=776+(I-
(I>29))*8+J+2048*K:VPOKEC,A:VPOKE8192+C,
B:NEXT:NEXT:NEXT
50 FORI=0TO6:READW1(I),W2(I),W3(I):NEXT
60 FORI=0TO9:C$(I)="":READA$:FORJ=1TOLEN
(A$)STEP2:B$=MID$(A$,J,2):C$(I)=C$(I)+ST
RING$(VAL("&H"+RIGHT$(B$,1)),MID$("abcde
fghirjklop q",ASC(LEFT$(B$,1))-64,1)):NE
XT:NEXT
70 FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$(
"3C7E5A5AFF7E7EE7",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0
TO1:LOCATE0,4+I*11:PRINTSTRING$(15,"s"):
NEXT:FORI=0TO11:VPOKE&H1888+I*32,115:VPO
KE&H1898+I*32,115:NEXT:Q=134:POKE-10345,
102:POKE-10346,102
80 '●●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 LOCATE0,5:PRINTSTRING$(150,"a"):LOCAT
E0,7:PRINT"  どうくつ  たんけん  ":LOCATE4,9:PR
INT"BY    J":LOCATE0,11:PRINT"PUSH SPACE
 KEY!"
100 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND1,0:
SOUND7,254:SOUND8,15:FORI=0TO15:SOUND0,I
^2:NEXT:SOUND8,0:LOCATE0,5:PRINTSPC(150)
:LOCATE0,17:PRINTSPC(15)
110 RESTORE600:FORI=0TO9:FORJ=0TOQ+8:POK
E&HD200+I*143+J,ASC(MID$(C$(I),J+1,1)):L
OCATE20,5:PRINT9-I:NEXT:NEXT
120 P=0:Q=0:X=0:Y=48:AK=1:BK=1:PW=15:EN=
0:FORI=2TO8:IM(I)=0:NEXT:U=USR1(P):GOSUB
360
130 '●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●
140 S=STICK(0):PUTSPRITE0,(128,Y),10,0:D
=FNA:I$=INKEY$:IFP>QTHENQ=P
150 IFD=100THENIFIM(2)=0THENPW=PW-1:GOSU
B350ELSEIM(2)=IM(2)-1:IFIM(2)=0THENLOCAT
E5,17:PRINT" "
160 IFSTHENGOTO260
170 IFD=104THENIFVPEEK(6161+(Y+8)*4)<>32
ANDVPEEK(6159+(Y+8)*4)<>32THENELSEIFVPEE
K(6160+AK+Y*4)=32ANDVPEEK(6160+AK+(Y+8)*
4)=32THENGOSUB310ELSEAK=AK-AK*2:GOSUB310
180 IFD=105THENIFVPEEK(6160+(Y+(BK*8-(BK
=1)*8))*4)=32THENGOSUB320ELSEBK=BK-BK*2:
GOSUB320
190 IFD=115ORD=102THENGOTO340
200 IFD=114THENPOKE&HD207+P+((Y-32)¥8)*1
43,32:POKE&HD208+P+((Y-32)¥8)*143,105:U=
USR1(P)
210 IFD=32THENIFVPEEK(6160+Y*4)<>99THENY
=Y+8
220 IFVPEEK(6160+Y*4)=112THENGOTO370
230 IFI$<>""THENGOSUB410
240 IFD=111THENGOSUB460
250 GOTO140
260 IFS=1THENIFVPEEK(6160+Y*4)=99ANDVPEE
K(6160+(Y-8)*4)=99THENY=Y-8:GOSUB380
270 IFS=5THENIFVPEEK(6160+Y*4)=99AND(VPE
EK(6160+(Y+8)*4)=99ORVPEEK(6160+(Y+8)*4)
=32)THENY=Y+8:GOSUB380
280 IF(S=7ORS=3)AND(D<>32ORVPEEK(6160+Y*
4)<>32)THENX=(S=7)-(S=3):IFVPEEK(6160+X+
Y*4)=32ORVPEEK(6160+X+Y*4)=99ORVPEEK(616
0+X+Y*4)=112ORVPEEK(6160+X+Y*4)=113THENP
=P+X:U=USR1(P)
290 D=FNA:GOTO170
300 '●●●●●●●●●●●● SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 POKE&HD207+P+((Y-32)¥8)*143,32:POKE&
HD207+AK+P+((Y-32)¥8)*143,104:P=P+AK:FOR
I=0TO100:NEXT:U=USR1(P):RETURN
320 IFVPEEK(6160+(Y-8)*4)=101THENIFIM(3)
=0THENPW=PW-1:GOSUB350ELSEIM(3)=IM(3)-1:
IFIM(3)=0THENLOCATE7,17:PRINT" "
330 POKE&HD207+P+((Y-32)¥8)*143,32:POKE&
HD207+P+((Y-32)¥8+BK)*143,105:U=USR1(P):
Y=Y+BK*8:PUTSPRITE0,(128,Y),10,0:RETURN
340 PUTSPRITE0,(0,209):LOCATE0,5:PRINTST
RING$(150,"a"):SOUND8,15:SOUND7,254:FORJ
=1TO2:FORI=0TO255:SOUND0,I:SOUND1,J:NEXT
:NEXT:SOUND8,0:SOUND6,90:SOUND7,247:SOUN
D13,0:SOUND12,80:SOUND8,16:LOCATE0,7:PRI
NT"  GAME   OVER   ":FORI=0TO1:I=-STRIG(0
):NEXT:GOTO80
350 SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND6,80:SOUND12
,10:SOUND13,0:SOUND7,247:COLOR=(1,7,7,7)
:COLOR=(1,0,0,0)
360 LOCATE0,19:PRINT"はぱわあ":IFPW<0THEN340
ELSELOCATE0,20:PRINTSTRING$(PW,"{")SPC(1
5-PW):LOCATE0,16:PRINT"あいてむ":RETURN
370 SOUND7,254:SOUND8,15:FORI=0TO10:SOUN
D0,I^2:SOUND1,I^2:NEXT:SOUND8,0:POKE&HD2
07+P+((Y-40)¥8)*143,32:U=USR1(P):I=(P-13
)¥6+(P=56)*3+(P=97)*9+(P=110)*10:LOCATE1
+I*2,17:PRINTCHR$(116+I):IM(I)=1-2*(I=2O
RI=3):GOTO140
380 SOUND7,246:SOUND8,13:SOUND6,200:SOUN
D0,100:SOUND1,0:SOUND8,0:RETURN
390 IFVPEEK(6160+(Y-8)*4)=32THENS=STICK(
0):POKE&HD207+P+((Y-32)¥8)*143,110:U=USR
1(P):IFSTHENGOTO140ELSEY=Y-8:PUTSPRITE0,
(128,Y),10,0:POKE&HD207+P+((Y-24)¥8)*143
,109:U=USR1(P):GOTO390ELSERETURN140
400 '●●●●●●●●●●●● ITEM ●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 IFVAL(I$)>1ORVAL(I$)<5THENONVAL(I$)G
OSUB420,430,440,440,440,340:RETURNELSERE
TURN
420 IFIM(0)=1AND(D=98ORD=108)THENSOUND7,
254:SOUND8,15:FORJ=0TO10:FORI=0TO15:SOUN
D0,I*10+50:SOUND1,IMOD2*5+200:NEXT:NEXT:
SOUND8,0:IFP=125THENGOTO390ELSEPOKE&HD20
7+P+((Y-32)¥8)*143,32:U=USR1(P):RETURNEL
SERETURN
430 IFIM(4)=1THENSOUND7,254:SOUND8,15:SO
UND1,0:FORI=PWTO14:FORJ=0TO100:NEXT:SOUN
D0,(100-I)*2:PW=PW+1:GOSUB360:NEXT:SOUND
8,0:IM(4)=0:LOCATE9,17:PRINT" ":RETURNEL
SERETURN
440 IFIM(VAL(I$)+1+3*(VAL(I$)=3))=1ANDP=
133-VAL(I$)THENSOUND7,254:SOUND8,15:FORI
=0TO100:SOUND0,I*2MOD20+100:SOUND1,0:NEX
T:SOUND8,0:LOCATE(VAL(I$)+1+3*(VAL(I$)=3
))*2+1,17:PRINT" ":EN=EN+1:IFEN=3THENGOT
O480ELSERETURNELSEPW=PW-3:GOSUB350:RETUR
N
450 '●●●●●●●●●●●● WARP ●●●●●●●●●●●●●●●●●
460 FORK=0TO6:IFP=W1(K)THEN:SOUND8,15:SO
UND7,254:SOUND1,0:FORJ=0TO3:FORI=0TO50:S
OUND0,(I¥5)*15:PUTSPRITE0,(128,Y),I¥10,0
:NEXT:NEXT:SOUND8,0:FORI=PTOW2(K)STEP1+2
*(P=64):U=USR1(I):NEXT:P=W2(K):PUTSPRITE
0,(128,W3(K)),10,0:Y=W3(K):RETURNELSENEX
T:RETURN
470 '●●●●●●●●●●●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●
480 SOUND7,254:SOUND8,15:SOUND1,0:FORI=Y
TO112STEP8:PUTSPRITE0,(128,I),10,0:FORJ=
0TO90:SOUND0,I+J¥10:NEXT:NEXT:SOUND8,0:P
UTSPRITE0,(0,209):LOCATE0,5:PRINTSPC(150
):FORI=0TO2:LOCATEI*2,14-I:PRINT"!}"+STR
ING$(11-I*4,"♥")+"♠~":NEXT
490 LOCATE0,6:PRINT"CONGRATULATIONS":LOC
ATE0,8:PRINT"YOU BECAME RICH":PLAY"T255V
14O4L8CR4CDEFR8FR8FR8ER8DR4DR8ER8FR8FR8F
R8G8A2":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:COLOR
=(6,INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8),INT(RND(
1)*8)):GOTO80
500 '●●●●●●●●●●●● MACHINE LANGUAGE ●●●●
510 DATA CD7E003EF121002001001 8CD5600083
E022100001100080801 0800CD4A00EBCD4D00EB1
32310F40D20F1083D20E9C92AF8F71100D21911A
9180E0A060F7EEBCD4D00EB231310F6C50180000
9EB01110009EBC10D20E5C9
520 '●●●●●●●●●●●● CHARACTER DATA ●●●●●●
530 DATA FBFBFB00DFDFDF00,6161A1116161A1
00,B279DB009BCE5D00,6161A1006161A100,1C1
838181C183818,A1C1C1C1A1C1C1C1,18183C3C7
E7EF1F9,7171515151414F4F,F9F17E7E3C3C181
8,4F4F415151517171,00C0251A00000000,11F1
F1F555555555
540 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,51515151515151
51,FFF9F9F9FD1F7E3C,818F8F8F8F899191,FFF
9F9F9FD1F7E3C,212F2F2F2F233131,00FFFFFF
FFFFFF00,11CCCC2233332211,7E7E7E7E7E7E7E7
E,C1CC2131F1F121C1,00E725FB9FE7FF00,11C1
C12131312111
550 DATA 1818181818181818,51515151515151
51,66FF999918181818,F1F1717151515151,C3F
FFB00DFDFDF00,6961A1116161A100,7EC381FF9
981C3FF,A1A2A2BBA5A5A5AA,000024181824000
0,1111D1D1A1A11111,FFF9F9F9FD1F7E3C,A1AF
AFAFAFABB1B1,E7C3C38D85C33C18,CACAA9A8A6
A6ACAC
560 DATA FCE7ED0FFC007830,515F5154E111E1
E1,184218BDBD184218,A1A1A1A1F1B1A1A1,1F1
F1F0F7FFCF97E,A1A12121212F2F31,003C7EFBF
DFDFF00,1171515F4F4FBB11,7E244289858581F
F,A1F1F1F1F1F2ECE1,101038FE7C387CC6,A1A1
A1A1F1B1A1A1,001C0E0686CE7C38,11A1A1A1F1
B1A1A1
570 DATA 006CFEFEFE7C3810,118191F1F19181
81,000000000030D3956,1111111A1B1B1A1,000
32DA949262D5B,11A1A1B1A1B1B1A1,0000000C
0B09C65,1111111A1A1B1A1,00C0B4959264B4D
A,11A1B1A1B1B1A1B1,7D914DB2A76EDBCC,A1B1
B1A1B1B1A1B1
580 '●●●●●●●●●●●● WARP DATA ●●●●●●●●●●●●
590 DATA 0,6,88,15,20,88,28,32,104,59,60
,96,64,52,48,69,70,48,70,94,56
600 '●●●●●●●●●●●● MAP DATA ●●●●●●●●●●●●●●
610 DATA A7A6C4P3AFAFADL1K3L1K3L1K3L1K4L
1P1C2P4C1P1C1P1E1C2P1G5P1C2P1L1K3L1K3L1A
1P2O1P8L1K3L1K3L1A8
620 DATA A7P4E2C4P4E2P3O1P1E2P2A2E1P3C1E
2P1C1P6A3EAAEP3C1P6I1P1C1P1C1P2C2P1G5P1C
2P1A7E1P1C1P1L1K3L1PEE3P5
630 DATA AAP4C2P8A3P5A1P3I1P1C1P3C1H1P2A
1B1A4PFP1A8P1N1P1C1A2B1A1B1A1P4C1P1I1P3G
5P2C1P1E2C3P1E1P2C1P7L1K1M1K1L1P1L1K2L1P
B
640 DATA A7C2E1P4C2P4O1P4C2P5A1O1P1I1P1I
1C1P3C1P3A1P4A1P2H1P4I1A3B1A2B1A9P3C1PAC
1P2H1P2G4A4P4C2P4C1L1K3L1J1P4A1PFP2
650 DATA A7P8C1A2J1P1A3I1A1C2P1I1P1A1B1A
2I1P3C1P3C1P3A1H1P1B1PAA6B1A9P1A1B1A1B1A
1P5I1A2C1P5G5E2P1I1A1I1P1C1P5C1P6L1K1M1K
2M2L1PE
660 DATA A7P2I1A2I1P2C1PAC1PBC1P3C1P3A1P
1D1P3H1P4I1P5O1P1A1P6A4P5A1P8C1P3I1P1G5P
2A1PFH1P1A1P4J1P8Q3P5
670 DATA A7P8C1P6N1A1P2C1PAA1C1A1J1P1C1P
3A1P1A1P2I1P8ABN1A4N1A5I1A2P1A5P2A1F2G5F
2A1PFP2L1K1M1K1L1P7A5P5
680 DATA A7P6A1P1C1H1P5C1P4A1P3A2H1P4C1A
2P1C1P3A1P5J1P7A7P2A2P7E4P1E1P2E1P1E3P2A
1G1A7G1A1H1PAL1K3L1I1P5I1PFP1
690 DATA A7P6E1P1C1P4D1P1C1H1P7E2P3A3P3C
1O1P2A1P2J1PFP2A1PFPBG1P1E4P2G1A1O1P3A1F
5L1K3L1P4H1P5I1P1A1PB
700 DATA A7N1A3P3A2D4A2P2I1P1A3I1P5N1P3H
1P2A2D2A1I1A2P2H1P1I1P5A6N1A4H1PFP1A3I1A
1F1G1F7G1A4I1A9L1K3L1D7L1K2M1K1L1F8
```

S……スティック入力用
U……マシン語の呼びだし用
W1(n)、W2(n)、W3(n)……ワープ処理用
X……マップ増分用
Y……自分のY座標

## プログラム解説

10～70 初期設定／マシン語の書き込み／各種パターンの定義／各種データの読みこみ
80～120 タイトル表示／マップの作成／変数初期化
130 REM(メイン)
140 キー入力
150 とげの処理
160 スティック判定処理へ
170～180 各種台の処理
190 ゲームオーバーの判定
200 黄色の台の特別処理
210 落下する処理
220 宝箱の処理
230 入力されたキー判定
240 ワープ処理
250 メインへ(行140へ)
260～270 つたの処理
280～290 左右移動の処理
300 REM(サブルーチン群)
310～330 各台のサブルーチン
340 ゲームオーバー処理
350～360 ダメージを受けたときのサブルーチン
370 アイテム入手サブ
380 サウンド用サブルーチン
390 噴水処理
400 REM(アイテム処理)
410 各アイテムの処理ルーチンへ分岐
420～440 各種アイテム処理
450 REM(ワープ)
460 ワープ処理
470 REM(エンディング)
480～490 エンディング
500 REM(マシン語データ)
510 マシン語データ(行30で読みこみ)
520 REM(キャラデータ)
530～570 キャラクタデータ(行40で読みこみ)
580 REM(ワープデータ)
590 ワープ用のデータ(行50で読みこみ)
600 REM(マップデータ)
610～700 マップデータ(行60で読みこみ)

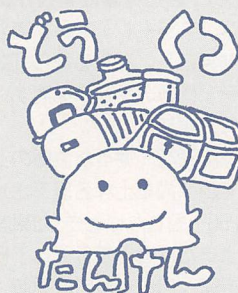
## マシン語解説

&HD000～&HD02E
多色刷りの処理
&HD02F～&HD056
マップの表示ルーチン
※ここの部分をとくにくわしく右のカコミで紹介

(にゃん☆)

## ■マップ表示ルーチン

| アドレス | マシン語コード | ニーモニック | | |
|---|---|---|---|---|
| D02F | 2A F8 F7 | LD | HL,(0F7F8H) | BASICから引数を受け取る |
| D032 | 11 00 D2 | LD | DE,0D200H | ワークのアドレスを求める |
| D035 | 19 | ADD | HL,DE | |
| D036 | 11 A9 18 | LD | DE,18A9H | VRAMのアドレスを指定する |
| D039 | 0E 0A | LD | C,0AH | |
| D03B | 06 0F | LD | B,0FH | 表示する幅の指定 |
| D03D | 7E | LD | A,(HL) | |
| D03E | EB | EX | DE,HL | |
| D03F | CD 4D 00 | CALL | 004DH | 1キャラクタ表示 |
| D042 | EB | EX | DE,HL | |
| D043 | 23 | INC | HL | |
| D044 | 13 | INC | DE | |
| D045 | 10 F6 | DJNZ | 0D03DH | 横1行ぶんくりかえし |
| D047 | C5 | PUSH | BC | |
| D048 | 01 80 00 | LD | BC,0080H | |
| D04B | 09 | ADD | HL,BC | |
| D04C | EB | EX | DE,HL | 表示する場所を1行下に |
| D04D | 01 11 00 | LD | BC,0011H | |
| D050 | 09 | ADD | HL,BC | |
| D051 | EB | EX | DE,HL | |
| D052 | C1 | POP | BC | |
| D053 | 0D | DEC | C | ぜんぶ表示するまでくりかえす |
| D054 | 20 E5 | JR | NZ,0D03BH | |
| D056 | C9 | RET | | BASICにもどる |

### プログラマからひとこと
## プロコン用だったのに

2度目の投稿で初採用だ／ うれしいなあ。本当は、このゲーム、プロコン用だったのに8月19日に送ったら間に合わなかったよー。グラフィック賞でもとれるかなあ、とか思ってたのに。でも、採用されたんだからまあいいか。このゲーム、ウリはグラフィックと、ツタを上り下りするときとかいらない所にまでつけたサウンドでしょうか。うまくなったら2分でクリアできます。まあ、付録ディスクにも入ると思うんで、遊んでみてください。もしかしたら、おもしろいと思う人もいるかもしれません。 (J)

# 温泉紀行

MSX MSX2/2+RAM32K by MIYA

▶遊び方は41ページ

## 変数の意味

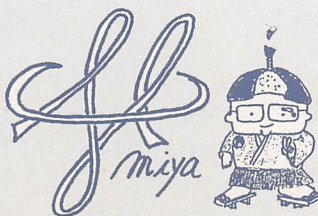
### マップ座標

K……土の落下時の着地点のY座標＋1
LX、LY……掘り道具が掘る位置
VX、VY……落下中の掘り道具の移動方向
X、Y……落下中の掘り道具の位置／エディット時のカーソル位置

### その他の変数

A、A$……一時変数
B……落下中の掘り道具がシャベルなら1、ドリルなら2
C……次の掘り道具。コードはC$(n)参照
C$(n)……ゲームキャラ表示文字列(0：空間、1：土、2：岩、3：温泉、4：シャベル下、5：シャベル右、6：シャベル左、7：ドリル下、8：ドリル右、9：ドリル左、10：壁、11：「温」、12：「泉」、13：「紀」、14：「行」、15：「MI」、16：「YA」)
CN……CHANCE
D(n)……ゲームキャラ左上の文字コード。添字のnの意味はC$(n)参照
E……エディット中であること

### プログラマからひとこと
## 明日、いや今日も試験です

はじめましてのMIYAです。某高専某学年某組某番に在籍で、この号がでる頃には、高専祭に向けて「入場者カウンター」なるものを作っているかもしれません。去年も作ったのですが、2日目が雨で、パーになりました。この採用通知は例のごとく試験中に届きました。12月号採用ということは8/20に間に合わなかったんですかねえ。当初5画面におさめるつもりが、かんたんにはみ出してしまい、「えーい、それなら／」ということで面を増やし、エディタを加え、REM文をつけて…となって9画面になってしまいました。明日、いや今日も試験です。では、このへんで。(MIYA)

のフラグ(1または0)
E$……エスケープシーケンス用
H……ハイスコア
I、J……ループ用
LI……LIFE
MX……最終ステージ番号
N……エディット面の登録ステージ番号
P$(n)……効果音データ
S……スコア
ST……プレイ中のステージ番号
ST$(n)……ステージnのマップデータ
T……落下中の掘り道具
Z……仮想VRAM先頭アドレス
&HA000~&HA063
プレイ中のステージのマップ(仮想VRAM。座標(X, Y)のアドレスは&HA000+X+Y×10)

## プログラム解説

10~60　プログラム初期化
10~20　画面初期化/整数型宣言/お待たせメッセージ/変数初期化/プログラム定数定義/配列宣言/データ読みこみ/スプライトパターン定義(エディットカーソル)/USR関数定義(キーバッファクリア)
30　パターンジェネレータテーブル・カラーテーブル設定
40~50　初期設定高速化用(改造法参照)
60　ゲームキャラ表示文字列定義/効果音データ・ステージデータ読みこみ
70~110　ゲーム初期化
70~80　タイトル画面表示/ステージ番号初期化/スプライト消去/トリガー待ち
90　エディットフラグクリア/キー判定(エディット判定・ステージ選択)
100~110　画面を壁で埋める/「MIYA」表示/変数初期化/エディット判定
120~150　ステージ初期化
120　ゲームクリア判定/LIFE初期化/マップ(仮想VRAM)クリア/マップにステージデータ書きこみ
130　マップから画面を描く
140~150　スコア等表示/最初のドリルの決定/効果音/ディレー
160　新しい掘り道具初期化(スコア等表示/落下掘り道具更新/次の掘り道具の決定と表示/落下掘り道具の表示/ミス判定と処理/ゲームオーバー判定)
170~190　掘り道具落下ループ
170　効果音/スティック入力/ディレー/座標限界チェックと着地判定
180　効果音/掘り道具のスティック入力による移動
190　掘り道具の落下
200~250　着地
200~210　掘る位置を求める/座標限界チェック
220　掘る位置に温泉があれば[ステージ・スコア更新/効果音]/掘れるなら[効果音/両方のキャラを消す/スコア更新]
230~240　掘った位置の上がマップ内で土なら落下させる
250　掘れないとき(効果音/土または岩の表示/LIFE更新/CHANCE更新/ゲームオーバー判定)
260~270　ゲームオーバー(メッセージ/トリガー待ち)
280~290　ゲームクリア(画面クリア/効果音/メッセージ/トリガー待ち)
300~310　スコア等表示サブ(ハイスコア更新を含む)
320~370　エディット
320~330　エディットフラグを立てる/カーソル位置初期化/マップクリア
340　キー入力/ゲームキャラを置く(0~3、A)/終了(E)/クリア(C)/登録(D)
350~360　カーソル移動
370　登録
380~770・2000　データ
380~390　ゲームキャラ左上の文字コード(行20で読みこみ)
400~560　パターンジェネレータテーブル(行30で読みこみ)
570　カラーテーブル(行30で読みこみ)
580~590　効果音(行60で読みこみ)
600~610　スコア等の見出し表示とデータ消去用(行150で読みこみ)
620~770・2000　ステージデータ(行60で読みこみ)

## 問題点

以下の問題点は、リストに示した行を修正すると解決できる。

CLEAR文を書かずにPOKE文を使ってはいけない(行20。ステージをある程度以上追加すると、正常な動作が期待できない)。

CLEAR文を追加した結果、ステージをある程度追加すると異常動作のかわりに「Out of memory」になる(行20の終わりのZへの代入文と追加したCLEAR文の第2パラメータ)。

行40は、その使用目的から言って、終わりにEND文を書くべきだ(行40を生かして実行した場合、行30~40を削除して行50を生かさなければ意味がないし、忘れないためにはすぐやるべきだ。したがって、CTRL+STOPで止めさせるのではなくENDすべき。改造法参照)。

単に気づかなかっただけだろうが、行80の最後のトリガー待ちはないほうが操作性がいい。つまり、RETURNキー等を押した後、スペースキーを押さなくてもいいようにすべきだ(行90の修正はこれにともなうものを含む)。

存在しないステージを選択しようとすると、ステージ1がスタートするが、無視すべきだ(行90)。

各ステージの初期マップを書いた後、すぐにゲームに入っているが、このゲームはパズル性を持っているので、ゲームに入る前に全体を眺める時間を設けるべきだ(行150の終わり。修正すると、スペースキーによりゲームがスタートする)。

行340の1行目「A$=MID$(A$, 1, 1)」は、たぶんデバッグの名残りだろうが必要ない。

行370はエディットしたステージを登録する処理だが、ステージ番号を入力させる意味が無い。例えば16番目のステージをステージ20として登録しても、16~19を作らない限り、実際にはステージ16になってしまう。

また、DATA文を入力しなければ(コマンド待ちにしてDATA文の行でRETURNキーを押さなければ)プレイ不可能なのだから、トリガー待ちではなく「END」か「STOP」にすべきだ。なお、修正リストの「END」の後のGOTO文はCONTコマンドに対応するため。と言っても、DATA文を入力すると、CONTできない。

## 改造法

以下の手順により初期設定の時間を半分以下にできる(F1-XDで13秒⇒5秒)。なお、行40を修正した後のプログラムを使うこと。

①行40の「'」を削除する
②ドライブ1にディスクを入れてRUNする(ファイル「ONSEN. DAT」ができる)
③「Ok」が表示されたら、行30~40を削除し(REM文にしてもいい)、行50の「'」を削除する
④行400~570を削除する(ただし、これを削除しなくても効果はある)
⑤セーブする(一応、元のプログラムとは別のファイル名にするといい)

行110の3行目の終わりの「3」はCHANCEの初期値だ。ただし、32768以上にするとエラーになる。画面表示を乱したくなければ99以下にするといい。

行170の2行目「-20*(ST<5)」を定数にすると、全体のスピードを変えられる。20でステージ1と同じ。うんと遅くしたければ200くらい。

行120の１行目の中程の「20」がＬＩＦＥの初期値。画面表示を乱したくなければ99以下がいい(40で十分だろう)。

## 作法と効率

ＲＥＭ文が多いのは良い(といっても、あくまでも他のファンダムのプログラムに比べれば多いということ)。

マップを2次元配列とせず、ＰＥＥＫ・ＰＯＫＥを使ったのは、以前連載された「ダンジョンＲＰＧの過程」を読んだからだろうか？　そうだとしたら申し訳ないことだが、あの実験はアドレス計算を考慮していない不十分なものだった。

ＰＥＥＫ、ＰＯＫＥそのものと配列アクセスを比べれば、アドレス計算がない分ＰＥＥＫ、ＰＯＫＥが速いに決まっている(あの実験はこのことを示している)。一方、ＢＡＳＩＣでアドレス計算をやるよりインタープリタにやらせた方が速いに決まっている。そこで、両者を総合するとどうなるかということだが、正しい(と思われる)実験では、少なくとも3次元までは配列アクセスの方が速く(大した差ではなかった)、4次元以上で結果が変わると考えられる理由は特にない。

では、なぜダンジョンＲＰＧが速くなったかというと、はっきりしたことはわからないが、拡張や改良を繰り返しているうちに多次元配列を多次元にする必然性が失われてしまったとい

ONSEN.FDZ ※付録ディスクに収録しているものは、修正用リストに従って改造したものです。

```
10 '========== しょきせってい ================
20 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:CLS:K
EYOFF:DEFINTA-Z:PRINT"15秒ほどまって!":H=0:E$
=CHR$(27):DIMC$(16),D(16),ST$(50):FORI=0
TO16:READD(I):NEXT:SPRITE$(0)=CHR$(255)+
"♥♥♥♥♥♥"+CHR$(255):DEFUSR=342:Z=&HA000
30 FORI=0TO16:READA$:FORJ=0TO31:A=VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKEBASE(7)+D(I)*8
+J,A:NEXT:NEXT:FORI=0TO7:READA$:A=VAL("&
H"+A$):VPOKE8210+I,A:NEXT
40 'BSAVE"ONSEN.DAT",0,&H2200,S
50 'BLOAD"ONSEN.DAT",S
60 FORI=0TO16:A=D(I):C$(I)=CHR$(A)+CHR$(
A+2)+E$+"B"+E$+"D"+E$+"D"+CHR$(A+1)+CHR$
(A+3):NEXT:RESTORE590:FORI=0TO7:READP$(I
):NEXT:RESTORE630:FORI=1TO50:READA$:IFA$
="**"THENMX=I-1:I=100:NEXTELSEST$(I)=A$:
NEXT
70 '============ たいとる =================
80 PLAYP$(0):CLS:FORI=0TO3:LOCATE10+I*2,
10:PRINTC$(I+11):NEXT:LOCATE15,18:PRINT"
by":FORI=0TO1:LOCATE18+2*I,18:PRINTC$(15
+I):NEXT:ST=1:A=USR(0):PUTSPRITE0,(0,209
),15:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
90 E=0:A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THEN330ELS
EIFA$<>""THENA=ASC(A$):IFA>48ANDA<58THEN
A=VAL(A$):ST=1-(A*5-1)*(MX>=(A*5))
100 '============ がめんせってい ============
110 CLS:FORI=0TO10:FORJ=0TO14:LOCATEJ*2,
I*2+1:PRINTC$(10):NEXTJ,I:FORI=0TO1:LOCA
TE25+I*2,20:PRINTC$(I+15):NEXT:S=0:CN=3:
IFE=1THEN130
120 IFST=MX+1THEN290ELSELI=20:FORJ=0TO1:
FORI=0TO9:POKEZ+I+J*10,0:NEXTI,J:FORJ=0T
O7:FORI=0TO9:A=VAL("&H"+MID$(ST$(ST),I+J
*10+1,1)):POKEZ+I+J*10+20,A:NEXTI,J
130 FORI=0TO9:FORJ=0TO9:A=PEEK(Z+J+I*10)
:LOCATEJ*2+1,I*2+1:PRINTC$(A):NEXT:NEXT:
IFE=1THEN340
140 '=========== げーむ・めいん =============
150 RESTORE610:FORI=0TO14:READA,B,A$:LOC
ATEA,B:PRINTA$:NEXT:C=RND(-TIME)*6+4:GOS
UB310:PLAYP$(7):FORI=0TO500:NEXT
160 GOSUB310:T=C:C=RND(-TIME)*6+4:LOCATE
24,4:PRINTC$(C):X=5:Y=0:LOCATEX*2+1,Y*2+
1:PRINTC$(T);:IFPEEK(Z+5)<>0THENCN=CN-1:
PLAYP$(4):GOSUB310:IFCN=0THEN270ELSE120
170 PLAYP$(1):FORI=0TO4:A=STICK(0):FORJ=
0TO-20*(ST<5):NEXT:VX=(A=7)-(A=3):VY=-(A
=5):IFX+VX<0ORX+VX>9ORY+VY>9THEN190ELSEI
FPEEK(Z+X+VX+(Y+VY)*10)>0OR(VX=0ANDVY=0)
THEN190
180 PLAYP$(6):LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTC$(
0):X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINT
C$(T)
190 NEXT:IFY<9THENIFPEEK(Z+X+Y*10+10)=0T
HENLOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTC$(0):Y=Y+1:LO
CATEX*2+1,Y*2+1:PRINTC$(T):GOTO170
200 '=========== はんてい =================
210 LX=X+(T=6)-(T=5)+(T=9)-(T=8):LY=Y-(T
=4)-(T=7):B=1-(T>6):IFLX<0ORLX>9ORLY>9TH
EN250
220 A=PEEK(Z+LX+LY*10):IFA=3THENST=ST+1:
PLAYP$(5):S=S+LI*30:GOTO120ELSEIFA=BTHEN
PLAYP$(2):LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTC$(0):L
OCATELX*2+1,LY*2+1:PRINTC$(0):POKEZ+LX+L
Y*10,0:S=S+10:GOSUB310ELSE250
230 LY=LY-1:IFLY<0THEN160ELSEIFPEEK(Z+LX
+LY*10)=1THENLOCATELX*2+1,LY*2+1:PRINTC$
(0):PLAYP$(2):POKEZ+LX+LY*10,0ELSE160
240 FORJ=0TO9:A=PEEK(Z+LX+(LY+J+1)*10):K
=J:J=J-9*(A<>0OR(LY+J+1)>9):NEXT:FORI=0T
OK-1:LOCATELX*2+1,LY*2+I*2+1:PRINTC$(0):
LOCATELX*2+1,LY*2+I*2+3:PRINTC$(1):NEXT:
POKEZ+LX+LY*10+K*10,1:IFPEEK(Z+LX+LY*10-
10)=1THEN230ELSE160
250 PLAYP$(3):LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTC$(
B):POKEZ+X+Y*10,B:LI=LI-1:GOSUB310:IFLI=
0THENCN=CN-1:PLAYP$(4):GOSUB310:IFCN=0TH
EN270ELSE120ELSE160
260 '=========== げーむ おーゔぁ ===========
270 LOCATE6,10:PRINT"  GAME OVER  ":FORI
=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO80
280 '============ くりあ!! ================
290 CLS:PLAY"S1M6500A32G32D32R32A32G32F3
2R32C32D32E32C32D32E32R16C32D32E32F32G32
A32B32O6C8O5":LOCATE5,10:PRINT"YOU ARE K
ING OF":LOCATE21,9:PRINTC$(11):LOCATE23,
9:PRINTC$(12):LOCATE10,18:PRINT"SCORE=";
S:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO80
300 '============ さぶ =================
310 H=H+(H-S)*(S>H):LOCATE25,9:PRINTUSIN
G"#####";H:LOCATE25,12:PRINTUSING"#####"
;S:LOCATE28,14:PRINTUSING"##";ST:LOCATE2
8,16:PRINTUSING"##";LI:LOCATE28,18:PRINT
USING"##";CN:RETURN
320 '========== えでぃっと ================
330 E=1:X=0:Y=0:FORI=0TO9:FORJ=0TO9:POKE
Z+I+J*10,0:NEXT:NEXT:GOTO110
340 A$=INKEY$:A$=MID$(A$,1,1):IFA$="0"OR
A$="1"ORA$="2"ORA$="3"ORA$="A"ORA$="a"TH
ENLOCATEX*2+1,Y*2+1:A=VAL("&H"+A$):PRINT
C$(A):POKEZ+X+Y*10,A:ELSEIFA$="E"ORA$="e
"THEN80ELSEIFA$="C"ORA$="c"THEN330ELSEIF
A$="D"ORA$="d"THEN370
350 A=STICK(0):VX=(A=7)-(A=3):VY=(A=1)-(
A=5):IFX+VX<0ORX+VX>9ORY+VY>9ORY+VY<0THE
N340
360 X=X+VX:Y=Y+VY:PUTSPRITE0,(X*16+8,Y*1
6+8),15:GOTO340
370 CLS:A=USR(0):INPUT"STAGE[16-50]";N:I
FN<16ORN>50THEN370ELSEPRINT620+N*10;"DAT
A ";:FORJ=2TO9:FORI=0TO9:A=PEEK(Z+I+J*10
):PRINTHEX$(A);:NEXT:NEXT:FORI=0TO1:I=-S
TRIG(0):NEXT:GOTO330
380 '========== ぐらふぃっく・でーた ==========
390 DATA 137,144,152,160,168,172,176,184
,188,192,200,208,212,216,220,224,228
400 DATA 00000000000000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
410 DATA FF80A08980A188809081928092A080F
FFF01510501110195010125010129 01FF
420 DATA FF8182828488D4A291A0C080808180F
FFF1121414121132555898749B10991FF
430 DATA FF808080899289848499A0A0908F80F
FFF01010121412199912905050 9F101FF
440 DATA FF808F8C8781818181999F8F878331F
FFF01F131E18181818199F9F1E1C181FF
450 DATA FF80808080B0B8AFAFB8B080808080F
FFF0101617179 7DFFFF7D7971610101FF
460 DATA FF8080868E9EBEFFFFBE9E8E868080F
FFF0101010D1D15F5F5151D0D010101FF
470 DATA FF809F8781818187818181808080 80F
FFF01FDF1C1C1C1F1C1C1C18181810 1FF
480 DATA FF8080A0A0B0B0BFBFBFB0B0A0A080F
FFF01010181818 1F1FDF18181810101FF
490 DATA FF8080808181818FBF8F8181818080F
FFF01010505 0D0DFDFDFD0D0D050501FF
500 DATA FF85858585FD81FF80FF80FD858585F
FFF45454545 7F01FF01FF017F454545FF
510 DATA 00000322230203600003121212122770
00000F808F808F80000F8A8A8A8A8FC00
520 DATA 03040F08080F08080F013F050911250
20000E02020E02020E008F04020100C00
530 DATA 00000810241810227F09282A2A48080
000000007E02027E4040404040423E00
540 DATA 00000204182244192848080808080 80
0000000FE000000FE0808080808281800
550 DATA 39468282828282828282828282828 28
2C7221212121212121212121212121217
560 DATA 808041412222141408080808080808 0
888941422222 27F41414141414141 41
570 DATA 6A,4F,6F,EB,EB,A5,A5,6A
580 '=========== えんそう・でーた ============
590 DATA T255O5S11M65000C32D32E32F32F32F
32F32AC16D8C16C16RE16A16,M20000O2C32O5,M6
5000C32D32,M40000E32D32,M60000O1RRC8RC8R
C2O5,M65000C8E8C8C8C8D8C8C32D32E32C32D32
E32C32A32,SMB32,M6500C16D16E16F
600 '=========== がめん・でーた ============
610 DATA 23,1,next,23,3,"    ",23,4,"
 ",23,5,"    ",23,6,"    ",21,8,HI-SCORE
,25,9,"      ",21,11,SCORE,25,12,"
",21,14,STAGE,28,14,"  ",21,16,LIFE,28,
16,"  ",21,18,CHANCE,28,18,"  "
620 '=========== すてーじ・でーた ===========
630 DATA 000000000000000000000000AAA10000
0A2AA1000000200100000020010000022001100 0
022331100
640 DATA 00000000000000000000000000000000
002220000022111220021122211221A21112A11A
2103012AA
650 DATA 1AAA00000010000000000100000 10011
AA000100112222 21A21122A2212A112A2A212213
2A2A21231
660 DATA 000AAA000000A131A00000A131A0000
00131000 0A002120 0A00A20002A0A0020002000 0
02AAA2000
670 DATA 000000000AA0000000A00A00000A003
0A000110AA00A0A01A00100A0020301A0002000 0
10A010A00
680 DATA 0000000000000000000000000A000001
AAA1AAAA0210000000010A30021021021 00A2021
000000002
690 DATA 0AA0AAAAA00A000000A00AAAAA0AA0
A003200A00A0A0200A00A0A0200A00A0AA200A00
A000200A0
700 DATA 00A0AAAA000A000000A00A010000A00
0AAAA0A000A011101A00A011101A00A320000A00
0AAAAAA00
710 DATA 000000000AAAAA0AAAA000000000000
AAA0AAAA00A1A0A00A00A1A0A00A00A1AAA00AA0
013000000
720 DATA 0000000000AA0AAA0AA000000001000
AAAAAA10A0000000100AAA0AA310000000001000
000000000
730 DATA 000000000000000000000AAAA0A0AAA0
0000A01A30AAAAAA1011000000 1A1AAAAAAA0A13
0000010A3
740 DATA AAA0AAAAAA00000000A0A0AAAAA0AAA
0000000A0AAAA0AAAAA31100A00000000AAAAA0
000A00000
750 DATA A0000000000AAAAAAA000000000000 1
10A0AAAA00A0A000AA00AA021223A0000A000100
200000020
760 DATA 1AA0AAA0AA10000200001AAAAAAA0A1
0100000200AAAA0AAAA100100000 20AAAAAAAA10
013110000
770 DATA AAAAAAAA0000000000000AAAAA0A1AA0
000000100A0AAAAA1AA00000000103AAAAAA01003
121200100
2000 DATA **
```

修正用リスト(「問題点」の項参照)

```
20 CLEAR200,&HB000:SCREEN1,1,0:COLOR15,1
,1:WIDTH32:CLS:KEYOFF:DEFINTA-Z:PRINT"15
秒ほどまって!":H=0:E$=CHR$(27):DIMC$(16),D(16
),ST$(50):FORI=0TO16:READD(I):NEXT:SPRIT
E$(0)=CHR$(255)+"♥♥♥♥♥♥"+CHR$(255):DEFUS
R=342:Z=&HB000
40 'BSAVE"ONSEN.DAT",0,&H2200,S:END
80 PLAYP$(0):CLS:FORI=0TO3:LOCATE10+I*2,
10:PRINTC$(I+11):NEXT:LOCATE15,18:PRINT"
by":FORI=0TO1:LOCATE18+2*I,18:PRINTC$(15
+I):NEXT:ST=1:A=USR(0):PUTSPRITE0,(0,209
),15
90 E=0:A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THEN330ELS
EIFA$=""THEN90ELSEA=ASC(A$):IFA>48ANDA<5
8THENA=VAL(A$):IFA*5<=MXTHENST=A*5ELSE90
ELSEIFA<>32THEN90
150 RESTORE610:FORI=0TO14:READA,B,A$:LOC
ATEA,B:PRINTA$:NEXT:C=RND(-TIME)*6+4:GOS
UB310:PLAYP$(7):LOCATE 24,4:PRINTC$(C):F
ORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
340 A$=INKEY$:IFA$="0"ORA$="1"ORA$="2"OR
A$="3"ORA$="A"ORA$="a"THENLOCATEX*2+1,Y*
2+1:A=VAL("&H"+A$):PRINTC$(A):POKEZ+X+Y*
10,A:ELSEIFA$="E"ORA$="e"THEN80ELSEIFA$=
"C"ORA$="c"THEN330ELSEIFA$="D"ORA$="d"TH
EN370
370 CLS:N=MX+1:PRINT "STAGE["N"]":PRINT:
PRINT620+N*10;"DATA ";:FORJ=2TO9:FORI=0T
O9:A=PEEK(Z+I+J*10):PRINTHEX$(A);:NEXT:N
EXT:END:GOTO330
```

うことが考えられる(1次元で十分な配列を多次元にすると遅くなるのは自明で、PEEK・POKEによる速度アップは1次元配列による速度アップを越えることができない)。もっとも、担当者個人としては、高速化の原因は配列をPEEK・POKEに変えたこととは別にあったのではないかという疑問を捨て切れずにいるのだが……。

いずれにせよ、少なくともこのプログラムでは、マップ(仮想VRAM)はPEEK・POKEより2次元配列を使うほうが速くて便利でわかりやすいということだ。

タイトル画面をクリアして画面を壁で埋めた後の間が気になる。直すと副作用が出てさらに直したくなるので修正リストには入れなかったが、マップ(仮想VRAM)をクリアしながら同時に新ステージのデータをマップとゲームフィールドの両方にかけばいい。そのままではエディット時に不都合が生じるが、ステージ0としてエディット用のデータを持たせれば解決できる。気になった副作用は、ステージクリア後の間が短くなってしまうことだ。

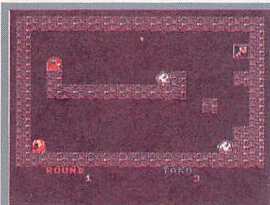
「nn」を行番号、「……」を複数のステートメントとすると、このプログラムには「IF ×× THEN …… ELSE nn」という表現が多い。しかも、多くの場合、「……」の処理は次の行に続いている。こういう場合は、条件式を変えて「IF ×× THEN nn ELSE ……」とするとわかりやすくなる(さらにいえば、ELSE以下は別の行にすべきだ)。行250の後半の複合IF文もそういった例の1つで、

```
IF LI>0 THEN 1
60 ELSE CN=CN-
1:PLAY P$(4):GO
SUB 310:IF CN>
0 THEN 120
```

とすべきだが、もう1つ、複合IF文はできるだけ

```
IF   THEN   ELSE
IF   THEN   ELSE
……
```

のように書くとわかりやすいという意味でも上記のようにすべきだ。

(ANTARES)

# タコ&イカ ~出現! イカゴースト篇~

MSX2/2+ VRAM128K by OFUKO

▶遊び方は42ページ

## 変数の意味

A、B、I、J、K……汎用
A$、B$……文字表示用
C、CC、D、DD……選択カーソルの座標管理用
C1、C2……コンティニュー用
ED……現在のモード
FNA(n)……指定した番号のパレット情報を返す
K(n, m)……イカのパラメータの保存用
L……文字数
Q、Q1、Q2……各種モードのレベル用
R、GR、ER……ラウンドの情報
S……入力用
TK……残りタコの数
X、XX、X1、Y、YY、Y1……座標関係汎用
X(n)、Y(n)……座標の保存用

## プログラム解説

10~50 初期設定
60 ゲームのスタート
70~80 変数初期化
90~180 イカの性格を設定
190~200 画面の表示
210 メインルーチン(マシン語の呼びだし)
220~240 ラウンドのクリア
250~260 ミスしたときの処理
270 座標を得る
280 スプライト消去
290 ラウンドマップの表示
300~310 文字表示ルーチン
320 効果音
330~350 各種キー入力処理
360~370 タコの表示
380~390 各キャラクタの座標データ処理
400 各種サブルーチンからの共通リターン部分
410~420 イカを消す(エディット時)
430 キャラクタの表示(エディット時)
440 画面表示の許可
450 画面表示の禁止
460 文字の消去
470 レベルの表示
480 音を消す
490~500 音楽演奏関係
510 石の表示
520 画面消去
530 星の表示
540 タイトルの星の座標を求める
550~560 パレット制御関係
570 パスワード処理およびチェック
580 トリガー入力待ち
590 パレット制御
600 時間待ちループ
610~700 タイトル画面の表示
710~750 パスワード入力
760 エディットメニューの表示
770~860 エディットのメニューを制御
870~880 エディット画面の表示
890~950 エディット処理
960~1020 イカのパラメータを設定
1030~1050 プログラム終了処理
1060~1250 感動(?)のエンディング
1260~1320 音楽関係

## マシン語解説

&HC580~&HC597
タイマー割りこみフックの保存と書き換え
&HC598~&HC59E
USR9の呼び出しアドレスの変更(二重書き換えの防止)
&HC59F~&HC5AB
フックのセーブ用ワーク
&HC5AC~&HC5B9
タイマー割りこみフックの復帰
&HC600~&HC7EF
BGMデータ
&HC800~&HC82B
VDPレジスタ操作関係
&HC82C~&HC847
POINT相当ルーチン
&HC857~&HC86E
COPY相当ルーチン
&HC87E~&HCB79
タコ・ブロックの移動
&HCB7A~&HCBC8
タコ・ブロックの検査
&HCBC9~&HCBE0
タコのスプライト表示用データ
&HCBE1~&HCBF7
鍵・ドアの判定
&HCBF8~&HCC02
運搬中のブロックとイカの判定
&HCC03~&HCC14
当たり判定
&HCC15~&HCC36
運搬中のブロックとイカの判定
&HCC37~&HCC51
運搬中のブロックとイカの衝突判定
&HCC52~&HCD86
イカの処理関係ルーチン
&HCD87~&HCDBD
イカのスプライトを表示
&HCDBE~&HCDEC
タコとイカの判定ルーチン
&HCDED~&HCE13
イカとブロックの検査

&HCE14~&HCE26
倒されたイカの処理
&HCE27~&HCFAE
イカの移動1
&HCFAF~&HCFEA
ボス表示ルーチン
&HCFEB~&HD1A8
イカの移動2
&HD1A9~&HD1B1
効果音サブ
&HD1B2~&HD1C9
タコ・ブロックのスプライトパターンの定義
&HD1CA~&HD1CF
タコの表示
&HD300~&HD3FF
座標およびスプライト用ワーク
&HD400~&HD428
タコ用の各種ワーク
&HD480~&HD5FF
イカ用の各種ワーク
&HD600~&HD617
BGM用ワーク
&HD618~&HD80D
BGM制御関係
&HD80E~&HDBDA
BGMデータ
&HDC00~&HDCD2
効果音データ
&HDE00~&HDE17
文字列を数値に変換
&HDE18~&HDE19
データ書きこみ用ワーク
&HDE1A~&HDE53
データの書きこみ関係

(にゃん☆)

プログラマからひとこと

## 秋です。麻雀の季節です

こんにちは。2度目のOFUKOです。今回の作品は、本に載っていたアセンブラを打ちこみ、それを使ってつくりました。タコが主人公、敵がイカで、ブロックを使ってカギを取り、ドアに入る。基本が全然変わっていませんね(じつは次回作も……)。いろいろと細かい点に気を使った、つもりでした。しかし、正直いって僕自身は、ゲーム内容そのものに不満があります。このみの問題かもしれません。今回も裏面がありますが、とても難しいです。気の短い人には不向きでしょう。ところで、BGMは、前回お世話になった、広島県は福山市の誠之館高校2年生のM.K君(ここまで書けば本名書いたも同じだな)に今回もお世話になりました。今、秋です。麻雀の季節です(前回、冬ですと書いたら春に載ってしまったが、今回もずれるだろう。カッコ書きが多いな……)。最後に、品川区は西大井の3の16の20の102へ引っ越していったT.H君(ここまで書けば以下略)。元気にしてるか? では、再見。
(OFUKO)

T&IKA2-A.FDZ

```
10 CLEAR1000,&HC600:COLOR15,0,0:SCREEN5,
2:SETPAGE,1:CLS:SETPAGE,3:CLS:DEFINTA-Z:
FORI=0TO72:READA$:POKE&HDE00+I,VAL("&H"+
A$):NEXT:DEFUSR=&HDE23:DEFUSR1=&HDE34:DE
FUSR2=&HDD08:DEFUSR3=&HDE49
20 DATA 7E,FE,41,38,02,D6,07,D6,30,23,C9
,CD,00,DE,87,87,87,87,4F,CD,00,DE,B1,C9,
00,00,F3,EB,46,23,5E,23,56,EB,C9,CD,1A,D
E,05,05,05,05,CD,0B,DE,57,CD,0B,DE,5F,18
,07,CD,1A,DE,ED,5B,18,DE,CD,0B,DE,12,13,
05,10,F8,ED,53,18,DE,FB,C9
30 A$=USR("DD003C003A8FE6E1180321FF7F237
EA720FBE506051100DD2323231ABE20E81310F8E
17EA7200601080009l8F6FE21C8FE3F2841FE402
00B23CD0BDE57CD0BDE5F18E0FE6106013807D66
0473E011806FE473812D645C54F0600EBED42")
40 A$=USR1("CD740109C14F131805CD0BDE4FEB
79CD7701231 0F9EB18AE237ED63023E50F0F0F4F
E607C6786779E6E06F011000093E20F5CD74014F
0608AF87CB4128013CCB0910F6EBCD7701EB2313
F13D280BFE1020DF012000ED4218D8E1C321DD")
50 SETPAGE,0:A=USR2(0):A$=USR("DE492100C
61100C601FF17C35900"):A=USR3(0):COPY(0,1
6)-(255,47),1TO(0,0),3:RUN"T&IKA2-B.FDZ"
60 '@C6000A35G2DG30GK1434GKG33M32GKKIFFH
2BG2EN2DGKKIG29GKG2F28ZXJ3AT39G37GIG35GI
G3CG3BGQGIG3E1EOFFH34L3214IIGGVOMI2F28IK
30KKUIIGGWOMI2BUIK2D05GGKOUGKGKGKSIQ
70 'GGK1432G2BO37M35G34WGGQG31GIFFFE00C6
H15HHKH1437J28J0530GXL41L1E2F0ANINPIGIRR
RN35L34GNVGGTG2FGISQQOGKMGGQG2DGI28QIOG2
EGOG2BFE00C6H15HHKH1437J28JU60JOJHUH
80 'HKHUUG3AT39GKGIG35GIG3CG3BGQGIG3E14O
GMG3AMWGKGIG35GIGUG3BGQGIG3E28O6360FE1DC
7L29Gb27G26FFH25G24G23GINHNGJ14NG1FKKPHH
LLGIKRI1EGIK21I1CGIKUI1AGIT1D05GGK0A
90 'SGKGKGKSIQGGK1423G262824G25FFFE22C7H
2BHHKHH34HH3FHW260ASG29GLGMRRRKJG1FG24G2
3GVGaT22TH2BHHKHH34HHKHHQHHKH2825G241423
G1FKKGOGIMOGOKK6360FEC5C78A45a4AIGaHGGMa
IIGaHGGMaIIGaHGFFHNaJIGGCAN00p
100 'ED41068FIIC93A07003C4FO02CDKC8R78E6
0120FAPNC3GPSZH3EPU79I91II0CaW0FC9214AU7
32Ba72F3CD1CMWB3J07JXHJ00JO78J17J182590O
6202Hi403276Y2175H732Ba72Ga71Ga70
110 'F3CD1CSEDB3FBC900b01RH900210IGGbD0A
F3206D4CDD5M573A09L5FL3E01PIPD1B2RFE0528
04AF321CWTRa3A07KA7C29AC97AX02DA52K2005Y
1DRLLQL282F380BK08TRTGTTT18160E023A01
120 'D4C610471EHM06MA7207F7B3208L18790EF
ES01LD602471E00QE8O09OA72067K1CKKK61K0AK
K28X0E10CDE1CB38543EFC2100DC320BWRA9D1K1
CKC39AC93A01KC60657KZKK105FAFXXLCD2CC8
130 'FE03289DI04ISI050100a2021M3207D43AO
HK0DH577BJ0CJC5UCDMC8C13E02KKKJ042120DC1
8B1O7ACB3A0ED447I10IB02809K06KA7C2B7CA18
21N0FNN20TK01K8132IIT12N00J47E6XFE0330
140 'DE78LF0WRRWE5W01JM0DH06KCD15CCP07MA
728573EPU12MP0BH4FI00I81PIIL0CH91LII5FM0
7I3CE603OKK28050601C3EBCAO12OH02H3EWJ04J
H09H3A0AHEE10MJJ2017O0DJ57I0CI5F0100U
150 'AFCDOC8LKa3E02MMMX06XA7NX32KKC2RCAG
D8NVQ01KKKB2U13U4F3A09IA7202F79I2812YFCU
02QAFI04IH05H3CI09I18193A00JC610CDA3CBM0
EM4FI0FIB1C2E9CA3C3202M18DARJJVI00I81
160 'RIICB79201DC610CDA3MU0EQYI0FIB1286F
K00KE6F032JJAFI09I1861ZT0AK2F3C81C604CDA
3CBP05PA728073E0332RM180CR13JR20063CQYLQ
EDQ0EJQ280DK10KKW1AWWZLC3aC8R0FKRX23K
170 '11KKX07XXXLWD9XAFLLLV00HE6F0C60COLL
O02H2F3CMJJM04HLFEI2011MPMMM05M013DYNN3E
0328MAFMZM06003A12JA721C9CB11D9HWWEBR0AR
RIXI4F3EDAR0379D61005KK320CSVHH3DLD1CB
180 'HD5HXM7701040009JED4223ZNZVD2VHD6HR
TGTTS14SEEVRJJM08H2802C6J23XZJ04I3ED9EBI
MGCDCAD106XJ15CC0E08JE1CBD0A728173219D42
180DCRA9D1ED5B15O0100aAFV16LC357C83A19
190 'KN1AHC9C550NWKC6045FCD2CWT0ENQ0AH2F
3C83RRRRR10OR00HC60FQQQQKNC1C9NT01K57RR
RR0EL14aMMMM10M7AC60AWOOOO11OVaMMMM0FMC9
6D821000IISI5DI20III24ID970HaII04I2AG
200 'D4ED5B15ICD03CC3E01D8OO17OOOOOYC90E
102A0CPDD56XH5EQ7A94X11XB9D07B95LLLLC9M2
F3CIZ2180D40E10K7E02HB6032008CDFACB30LO7
0RHUH3CC811U00M1918E4I4EL3A0CD4B93805
210 'D6100EOC9C6JJ0FJXX01X0DX18EBM2180KF
DIZD3M7EYFE03CATCFMMKA72852KK02K2008CD22
TPSP77HHS0BC604E60FLOLJYN48FDL02JSJJ06CD
AAGW3503C29DKAFLR0EHH0DHH0BP94CEHA9HN
220 'N09H7E06HK00HK07HK01HK08HK05HK02C6G
2018L35043ED9FDT00HHMC29DCDS36XOII031418
813DCABESI282BH2015L4ACCX770147I7E0FFE04
78C4EDTC214CE1813K37ZVZ00ZIZZZZZHWZZ
230 'HQ3602VIU0DEE01J77J2011J3505J0CJX03
14II02FEII0401I7E0F874F0600213ACD095E235
6EBE952ME7CE55CFMGB7D0DD7EWA7C8FE8030014
1O700AC9K3828CD44Ga27CEH4EHU7E103CIBE
240 '114F20HKO0E0DP2802J00FE05R013DS77NH
7110IGCD5BCEC46DHK9CHS7E0BEE08J77JH860AF
DK02C604JJ06CDAAG01X00N09J20JDDJC35ACCJ7
EM3DS77IHH04OOYKKHHH05C9O2180D40E0D2A
250 'ZJNX02HB6032807JMM3CC81810L5601H5E0
0CDVCC30053EV321AD41120RU1918DA8157K7ENC
6045FCD2CC84FC57BN0BNNNNC1B1C981MDD5601P
PPYY7AY0F5718EAS3602FEI7E0CH7704214 0DC
260 'CDA9D1C3D3CCQT09X800E003002I0FP8601
H77HCDEDGC8LZLH9609HRKHNK2F3CJMJC9YF8CBD
0I4ACCPPXC345CEK7E0EFE803802J04N8600HWHW
MWCD7AHNZNE6F081KTKC9IO0EFE803007JONN
270 '121804L0C2F3CN77KA73ET20QMV113DIQ10
C9CDF8CBD0I37CCPPYC37ACE06013AGD4PBEI200
3AF05C0M7E13D02F3CC9YSY00YQYI18EA3E0232A
2FCCD7EC8H52CCP07J4101E6C02005NYY1AD4
280 '3AA2FCA7PFAC9XABCEDD7709C352M1100aA
F324BC8M2CH87c470ESC5TQ57QC1M103E02MMM7A
C6MJ20E37BKK5FFEB0MDBXX324BXC9CDF8CB3823
DD7E0FW04Q7BC6I5FT4ECF7ALR57LLLSL0BKK
290 'KRD6RRLLLAFC93E15A7IN2CC8aE118F5DD7
E0EQ2809KK103CIBE11200DCDA9CEM77TKBDKKK0
EAFII10017068R44Ga27UH4EHV0FJ5BJC49DCFKF
8CB3009J37CCDD7700KA6SK360B08C387NL7E
300 'RH960EHXKHNK2F3CJMJC9FDE5G21A0D4IT0
2S282D3DLB60320aJ6601H6E000E16CDKCB30130
405EB2808O95D1DD77Z1806MA5MMM001120HFD19
RQIE1C9R3510QNJ7EVHZMHK0CHK03ZA9CEKK09
310 'KBDKKK0EHWN4FFE803E783002I98QT0AHT0
3A72806K35KC369D0KQ0181FE193004T18aHMD83
809JI792F3CZ77M78II01QGCDAFCFM7E00H860EF
E193004T18aHM88380BJIVYV2F3CJ77J78II00
320 'SGCDAFCF2AJD4R14MFDCB30053E02321AQ7
AD608677BII6F06HDD4E0A110400FD75HH7401H7
10278FE0728TI0320067DC6106F180CO050087CO
O67SD6IS79M044FFD19MD4C3A2CD3A8FKFE03
330 '202F2A80L0E16RYCB3025216 0DCMA9D13A9
FU3D32II20053E01L1ALDD3602FEI7E0CH7704HO
0314C38AD1LR0EA72006CDBDCENXN4FI8600280C
FEA03811IF03004ZM1802IU792F3CDD770E78
340 'IIO2A80D43A8FHFE032014T16CDFDCB300D
Y4E13EBNA5D1L7700H71XNF8WW06J37CCPSSH7E0
94FI8601280CFEF03811IF8300406M1802I00792
F3CDD770978II013A8FD4FE0320172A80L0E16
350 'CDFDCB300DY4E13EBN95D1L7701H7109NF8
WW06J4ACCPSSFD3602B8IIRBCC39AU7AJ3809D61
608792F3C4FJC9C6NH7BBD18EE3E0122NY3215HR
F33A07003C4FTTED79I8EIIG69G610DEBIB3FBC9
11GCB2100760610CDB2D1PD9PP78PP08C3PP
```

次ページへ続く

```
360 '@D600AFDA25B4H0F70DDDEJME3HMMMFDJ1C
01DB00b5D0D9C0CE70B3CG9B0A02G7309EB086BG
F20780G14GAF064EGF4059EGKG01GBA0476G36GF
903C0G8AG57G27GFA02CFGA7G81G5DG3BG1BG
370 'FD01E0GC5GACG94G7DG68G53G40G2EG1DG0
DGFE00F0GE3GD6GCAGBEGB4GAAGA0G97G8FG87G7
FG78G71G6BG65G5FG5AG55G50G4CG47G43G40G3C
G39G35G32G30G2DG2AG28G26G24G22G20G1EG
380 '1CG1BG19G18G16G15G14G13G12G11G10G0F
G0EGbDD21HD60108ICD75D7OOL000902O0000100
I7E05A72833K6607H6E06P5F3C20SM77H18237BE
60FQ3E09CD9300XNF0OcRR03RRR233D5EKKKK
390 'DD7407H7506H6601H6ERH3502C0VZC1D7E6
3FO77O7E07aM0301Ya280F3DK20NK09KKA406KMJ
B80B3E0A1E10CD9300593CJJJ58JJJJIUHKKHDD7
401H75KC9I66LH6ELH3502201223aCDC1D7O77
400 'OH74XH75XH3605IV7E875F16K2118D61978
5ECD93N3CUKKKK79DD4E05H6607H6E06aQ094F7E
A72803P34V5F79C393SQ3C2008Q6604H6EW18F4P
P0E235EG56GR74UH75UEBVE33DaC9CDDAD63A
410 '1BD45F16D3211076Q7101F36BS07004F1AE
D797B3CE63F5FBD20F5T1BD4C610PP32LLFBC944
IHGG0439026 0IIIIII08IIIMIIIMIIIIIIIQIIIM
I063BGI0AIQIaQG38G37GIGMGIGMYHGMGGGKG
420 'IGGGKGIGIGIGGGK1838FE3AD8L28G29GIG2
6GIGMGIGMGIGMGIGMGIGMGIGMFFH2AGGGGG60GIG
GGKGIGIGIGGGK0C2BGGFE65D8HHHHHHHHHHHHHH
HHH0660G2AGGGKGIGGGKGIGIGIGGGK1829FEA2
430 'D846aC6GbIGFFSb0C43a83aYD4YHHHHHHHH
HHHHHHHHH46aC6GGcPPPHHHHHHHHHHHHHH4686
CCGGa83eRUE5H18370834G35GK1036IIIII32IKI
GGGG39GIO3BI3C183EI34G35GQQGIMG32GIGQ
440 'OGIMIMI30IGIK18OG2BKKGWG37SGIMGSGIG
QOGI39IMI30ISI2FJaISG37GUGGG3CG3BR34I33G
UGUGGG3AGWSO1032KW18KKIKIKWI36GIGYGGG38G
I303BFE44D9X24NGG26G28MIG2AG2BMMG29GK
450 '10GI2DQ2FG24GSG23G26GMU1FUIKOGOGKGW
GMSMS29K2BGIGGGSG21GYGKGSG1FG22G2608WGQG
K1023IYIKIWIKIKIUIM18KG1EKKG23GMG29GIGMF
ED5D9D04888bFFJbNC8KGJOhPRFE30DAHHHH3C
460 'HHKHHHHHHHH36HHKHHHHHHHHQHHKHHHHHHH
HQHH49H072DGGG60GIGIG29G2BGMG2FGGGQGIGIG
SGSGMG30GGGQGIGIGIGGGKGI15II2463IFEAFDAL
29GGGNGI1CII26GGGKGIOII28GGGKGIGIGIGG
470 'GKGI15II1863IFEDEDA87aNGGGCEFFPE3PH
HHNaQGGGaH8EHaDC1FUFDUFF2BPaHGGG60GIGIG2
8GKGKG2DGGGKGIGIG29GKGKG2FGGGKGIGIG2BGKG
K01360D370EOG2DGQO27O28K30G2463YFE46DB
480 '07PGGGNGIGIGVGKGKG29GGGKGIGIGUGKGKG
2BGGGKGIGIG26GK15K1CGGG0EMG1863KFE83DBHE
3DAHHHHHH4ECEGG47a87aDC1FR9ADB0734GGGGG3
2G60G37GMGKGO153063KFEB2DBFF0E24QMI1FIIG
21GIG2315SYYY87bC7PHcD51FSHSHCA
490 '@DC001FFFGFEGFBGF62FMGMGMGM3FMGMGMG
M4FMGMGMJ00IHGMGMGUWMGMGMGM2FMGMGMGM1FMG
MGMJ002DGG3C2E781EB4QF0Y28G5AG8CGBEGOSOG
OGOGOGOFF00SG3FC8I14IB4IYIA0I3CI8CI50
500 'I78I64IGFF00f0FC80EC6I8CI8AI78I76IM
IMI64I62IA0I9EFFFECAC7HHHHHHHHHHHHHHHH
HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH8A45a4AIGaHGQE6Q1FI
CFDCFF00zq0E0FGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
510 'G0DHGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG0CHGGGG
GGGGGGGGGGGGGGGGGGG0BHGGGGGGGGGGGGGGGG
GGGGGGG00g0Fb0Eb0DbWb0BbUPcQu0Cs0Bs0A
520 's09s08s@780007183Ba7B71b7D2322a5C40
926DE4U85C4CEE2EEE6HC20402124A49B600071F
a3F35b2101b23N6DT04E0F9F8FCeLGECB4B6U071
83Ba7B71b7D2322a5C404936E0U84C4CEE2EE
530 'E6HC2040212T26D800071Fa3F35b2101b23
N36TaE0F8aFCeLGECB6D8T?0?1?2?3
540 'FFnYGFEm00UWBEBCB8B0A0KgTa01mT00030
F3F170A1F1A3A7020P3106DI04C0F19C68F0F8aF
CFEGIECB4B6U030FZ7FG1722a42EE7131NaFF6DC
4F0FDFE9C181Ca1EZ7EFCNaUB600030FO170A
550 '1F1A3A7020P31036IaC0F09C68HF8aFCFEG
IECB6D8T030FZ7FG1722a42EE7131Nb36C0F0FCF
E9C181Ca1EZ7ENNFFGD8?:?;?<?=
560 '0304050B374F9FBFaB75B2B25211CTC030C
EF1D9DD9D3DFDF2E4FAaC2UE0V07060D3F7FFFbD
F6FLb1FTC0F03EPaFBbF3EEFCFE7EBEIE000d030
7cJLiC0E0cJLh0304090BaHJLNgC02090D0aH
570 'JLNc0718603E67aFF7FaBCD495A240926DE
01A047CE7E6FEb3D2BA9450249B600075F1F27aB
F3F3C1838785DK6DTaE2F8aE5E4FCaUU1C1EBAKB
6T27MGAF4F5D5AIa5EB292614 0H6DE01A747C
580 '7AQ2E7EFD3F29aC60249B620071F9FP3D2A
57562C4C6C1EN6D00aE2F8aFCDCACH3A1816a38K
B6Ta030C3B17J1F1AU70206051L07OaC0F05CA8J
F8aC4BEBCL98HQO030F3F7FG1F22a42EE71F1FFa
9F07C0XFCFEGF81Ca3E7F7ELFDOHS?J?K
590 '10a583031071F0FH0320416323Ka00MQ7FF
9F6EFDDB37BLPDEEDLaJb01ZX3FG0FJ030204a08
aKO7FFFh3F1E1Da0FUK4F373E7Dc7E6F4D0300aC
Cb847B8502b32CD33FFa3FU103078FC7E7FNf
600 '4F03U0Cb7CV86Mb33Sd3FVC0F8FEKa7BBDD
EEFE00FLcU08040C80PYF0H44028AC7C3E7LC0PF
EYgF703c00b80ZYFCGF0JC0aHaKaFFaF1EEEFDFe
DBD4NF800VH7CFEFCIKGaJBENIC0Ta03a0F1Fa3F
FFhXaFCFEJGIKGaJLGILC000?R?S?T?U?N?O?P
610 '?Q0141362F1FW3E5DDDHJLNPRUa826CF4F8
FC7CBBBAHJLNPR80037669G2E5C59E3A3C140207
0P7701V6E9E0A040283C74582JL0E9A6CZ
620 '@8008FFgEEcJ0FGFEGg00aRIaF0JaIGzzzp
F444e4ENa6EEEa0FGaF0Me0EGQF666a6FSLzzzrF
4FFaH44b4EFEEE066ERJE6HF0Ga0FaJY0EKF6688
8a866FLzzzrF4FFa44c4E0EEEE006FEI60GF0
630 'WaFBaBFBAT0F6888c86TSzzzqF4FFG44c4E
0AAEEEE0Ga60GF0WaFBB0BBA00E0F6EPb8886TSz
zzqF4FF44d4EE0Oa0EEEaHGF0LaFBB88BBANF68E
47a4F88a6ESzzzqF4a44d4E0FFFFEE0EESGIF0
640 'IaFBB880BA0EF68E74a4F88a6ESzzzqF444
e4EFEEEbRFF666FF0Ja0F4BBBK0EF68E47Z4F88a
6ESzzzqF444e4EEEcFF0FGFEF0WaFBABBBBF0EF6
8E74Z4F8FU6ESzzzqF444e4ENa6EEEa0FGaF0
650 'MJBA0AAAA00EF68EFFb8FFEZTzzzqF444e4
EFEEE066ERJE6HF0GFBB0Hb0EF688c8FZYOzzzqF
444e4E0EEEE006FEI60GF00FBABBZbTF688dS6EO
zzzqF444e4E0AAEEEE0Ga60GF0FBB0AAZb0EF6
660 '88dS6EOzzzqF444e4EE0Oa0EEEaHGF0FAAA
NcNF688dFE6EOzzzqF444e4E0FFFFEE0EESGIF0I
e0EF666e6EOzzzqFEEEfMGbRFF666FMKfMGf
670 '@880000f80Gf70Gf40Gf7DGf20G22GdMGcJ
GaHGfMGf01Ge1141Hf70Gf10Gb20Gj07Gf11Gf51
Gf1DGf5DGf2DGf80Ga20Gc82Ga22NaIa37GcMGa8
0G02Gc012DLIe3DGdT114DIf2DG02GaHGa0DW
680 '10I01IHa21JMIHaHa76G20GGc1BKcKGi21G
n2022G02GKdLGbIGbSGGaHf22Ga8DGbTGaH6002I
eNGd111040IaWGc08VHaHGaHGWaI01aKa1DIaMGa
La720222Md50OcKaH70UHbIGG8022bKcWGf40
690 'Gf16VHc22G74MHGaLaH0410Ma02GbNaHbNG
K80GIj0111H42Ge024DHf70X10Q01HLa36JaMGaL
a44G20GbIa11YJbKGb0222cKa0DGe12MHf2DGf80
Gc22Ga70Ga2021GIb11G02LHb8DGeP8CHf0DG
700 'c1110H2DGXGd40GfUXHa2101Ha28INIM11J
G20HG22GIGa4DK12GaWa0270HdLG32GcLW205DGK
GG01GOJaIbKGe22GaW82QIWGaHP6D1110JPMaUGb
MGbI4DHfN22GIZ11Ha40Ga02GbI08Hf10G0111
710 'RIIIHbI12HMG5DRHc20a80Izo22Gb11Gc20
aHbOTH10GaKG02GdWGkZ10Hf20Gk01aHUHaIbIGM
H11I02aHe12MbJGGgNGpW20HbJJHa22Gb0112HOG
cJGaOGaKGU11Hc02GmZZHi02Gi0111HSIaIbI
720 'GMGIG12G2220HGaHQcJaUGfPG10GaZGq21G
22G10Ga11KHd01aHc0220HUYHfVGOeLcZKHcJGfM
01HHHHGaJaHaH11HbIRHMIHh2202aHcM83Gb688
0213082GLa448520I88aHa48VHaI10Ha4780U
730 'I543267IK14SI2888Hb8234W0821Ka1710H
a58OHa2240HaU70Ha8883RI0123HaII4567U20La
283810aYKbJGKG62VHaKGbL70HaU8060IQ0546I3
76185N867723M67PM31C8KbDCCD1080D0aLaC3
740 '1D50I148BHaU4060I0BGbB0aHa468ASI049
7D4ICAD3ZI70D9D0IAC79Ha679B60IB410Ha09Y0
1IDDGb1351D0IBA98HaII7654DBPLaD12D50a27K
b693DD7IC870Ha06IMIA040Hb7D09H0DA290I
750 '33CB02I2468II22J450A11Kb3216K303110
La21JJI4334HaL6350IWWHa132660IMa14IMIaI1
2Z10I56I23J64PLa3651LI5250HaSM66I6130Ha3
513JI11aHaHc33XLaJ1610aMKb31M63I6556H
760 'aU1251I6160HaM26KIIP33II15G30KbMG53
3641IKbISG40GILaI2070I55aHaM05F0IIUHa3FI
HaMa35ITIaIG63RIa03KJ0BHKaJF3HaHF0HaTaHa
H70Ha7F35WI33aHaHc56KbYT10G57Kb1120OI
770 'dZLF3IHGbIGGGQH84II30G704423IMI0440
53Jc1001aId11aHeLaWIWGbLGMGbOGKGGGQGbOGK
GGGbMaUIdQMGIGPHaLaHjVGaHaZaJcLaHaHGbIaT
IGaHa01MaILJGIHHGIaHGbMJV99Jb6550H60F2
780 '20Ia23MLI7737Ha577890IM30Ha29UHa13R
7FI175453IUM10I0239S609137La484330I9390H
a211688I57MHa846740I9753Ha987654327 5B7La
04291 0309BKc09SH9FHHaSa55I97D0Ha5316R
790 'I376271I1126GW351577MJF42343KKb8998
a80M70La9995LI55aHa7897RILHHa888990I77a7
3I7BVaIUa50I8508V8004MLa79A8LI7570HaB6N8
8IMMHa8998UI99aHaHc5755LaJaZV77KbA995
800 'NIONHa895A9BILNHa988897IM7907I67V48
S7BPOMAA099A13Jb20Gb79Gf37Gf43Gf70Gf62Gf
UGf42Ga20Gs03Gf07Gf11Gf70Gn5BGf87Gb0120a
I07Gf7902f8DOfMO2022JIaJ1DJf0DGf672110
810 'YJGGa70IN22GGGaMO02GbRG8DGbOGb0DG11
aH01H104DJf3DOf7DYYGRKIG1DJj20aHz02Gb20G
G50Hf5DGf46W0222Ja01GUK1012GGGa77Of60GbR
Gc01GaMaHK81H22e0DOf80GVG10bIK20Gd02G
820 'cPaHM0711122210HHHPg01Xf8C02cKTa23I
a22MHLI2D10J12J21I01OINHKdRNGGGGL11Ga02V
aIa03GaMGMGa0701Ha10aHK11Hf7DQfNWWGaKaH5
BNb22Gb87Gb20Gb69W02a11Ga1080OfMG20RH
830 'H12H8DGXMHM01H1DIHe5D11QZJaYa7CUJ22
Gb0280Hf70WHaVGb8DGg02G11G01H104D20Ke3DQ
f7DGPGa10aH1DL02Gb20GdK12HbWU2210MILaHf0
DNgOaH20c50Kf0D10a1222S01M6721LIcO5DL
840 'aTGGG0281HQaRGa2180HPGcP0DL11Ja10JU
81OKeUQf8001PGGKaIIh02Ga20bIaWNa101222HM
p02GGGb20GaLGe10GGGSHaIaUaHd01a21GGGLd22
Ga20Ga10GeXGbPGKGZeLaOfMG11GI10IGIGGd
850 'QGbI20aIjQfMf02GGPaI22JIIh10G12T21I
01GGNHe02TTOGILbNGLG20aHLGcLGa0111a10IHH
MhOfMh20Gd02Ga0111P21Jr102002IHHHiUGo02G
e20Gi22Gl02Ge10GdRG01fMh22Ga10GaKG8802
860 'HaI0807N5438608086855214R0682HaY846
601Z04LXW56301108444047 16G313228TaI20688
24386La88420180884La148345I80G44Gb7448T8
5QP55J87XH3060S522822J864341HaX216588
870 '8554015558KI0464X00IIbO02La8720TIHG
b10Gb065DHa79A1047DA4A040T378A7C91D380Ta
D9Y07D102D6D8MB4601D200D941CK6492M800A7D
Ta07A03C757B06LaD04D977A54D9La53M8DI15
880 '9D48I05I70O02K0780778204KGD160I6650
8D10166DCD4CI67DDZ1C7164D71487C1D8a26A00
0IIA2CA04C7LaI7CHa60GbIGb1631Ha341311K45
62O10GMa55155323USH333666bMKK6130Qa32
890 'IL6325K41GTaI10NKYG60M26L61126216La
K23GI22a52IYS15H35H513011J13KaH60U63NJQ2
36553YI66H16PPWG34JaP366150 00IIYNaSLaI32
66I7660HaILJI30XHa553703L90HHb3304F0I
900 'F4JUaQILIc2140012 0JPa60LUKaVGbMG05L
13TJaJ01VKGJLaI34UILOKI07J50135FIM70P7FG
Q3F37Hb23F0V350FU01INNGKXW30HJG31JIYQIIF
3IOF2HaM1FHaSGb70Gb1001Hb11JLGaJLGbKN
910 'HHMHaKGJLGaKKaHJMGIKGGGaMMaIGMKHHKH
HbIaHGaOSGILbIGMaHJaHGGLGGGXLaHJaIIaIQHa
HaKaHKaIcJXaIIQIIaHaHaNIOHHaLaJI5633Ha73
23S43FF8277M524464672534 45M111575U3CB9
920 'FCM2335412012UR40566101M91NTaF11OO5
225547 0MRI558271LLa4144HaU6204I23N3242B9
08F2802177S3947R50U441353700454F31FIIMH2
20335331202H342A766000 2766I014410LaIU
930 'Ha0BB0Ha099770I9955Ha886204679B79a9
0Ma77A7GOGUGb76LH99MHU876097897590KS5740
F7RTaB880Ya98GA0M78Q7988B99BLa9597VI0449
59I89MV17G9F787099aKIHA790UIaVJ499AGI
940 'GMa09GP8ALI688893IA9A000II87I9854Ha
4445Ha9550HaB76780I!
```

## T&IKA2-B.FDZ

```
10 CLEAR1000,&HC500:SCREEN5:DEFINTA-Z:CO
LOR15,0,0:OPEN"GRP:"AS#1:DIMX(10),Y(10),
K(7,4):SOUND7,156:SOUND6,22:Q=0:Q1=0:Q2=
0:ER=0:GR=0:C1=0:C2=0
15 FORI=&HC580TO&HC5B9:READA$:POKEI,VAL(
"&H"+A$):NEXT
16 DEFUSR8=&HC580:DEFUSR9=&HC5AC:A=USR8(
0)
17 DATA 21,9F,FD,11,A6,C5,01,05,00,ED,B0
,21,9F,C5,11,9F,FD,01,05,00,F3,ED,B0,FB,
21,AC,C5,22,AC,F3,C9,CD,A3,C5,C9,CD,DA,D
6,0,0,0,0,0,C9,21,A6,C5,11,9F,FD,01,05,0
0,F3,ED,B0,FB,C9
18 GOSUB480
20 DEFUSR=&HCEC7:DEFUSR1=&HCEF0:DEFUSR2=
&HD7E4:DEFUSR3=342:DEFUSR4=-8669:DEFUSR5
=-8652:DEFUSR6=&HD1CA:DEFFNA(X)=VAL(MID$
("71173366166437314117267625",X+1,1))-I
:ONSTOPGOSUB1030:STOPON:ONERRORGOTO1040
30 SETPAGE,1:LINE(0,16)-(255,211),0,BF:L
INE(16,16)-(47,31),2,BF:LINE(16,16)-(21,
16),3:LINE(22,16)-(23,16),5:LINE(24,16)-
(29,16),4:LINE(80,0)-(255,15),0,BF:FORI=
0TO4:X=84+I*16:Y=3:C=ASC(MID$("IECKN",I+
1,1))-65:GOSUB530:NEXT:SETPAGE,0
40 FORI=0TO1:COLORSPRITE(I*30)=6:COLORSP
RITE(I*30+1)=&H49:NEXT:COLORSPRITE(2)=5:
COLORSPRITE(3)=&H4E:FORI=0TO8:COLORSPRIT
E(4+I+I)=11:COLORSPRITE(5+I+I)=&H4E:NEXT
50 GOSUB550:GOTO610
60 GOSUB480:CLS:X=64:Y=80:A$="ROUND"+STR
$(R+1)+" START!!":COLOR14:GOSUB300
70 GOSUB270:GOSUB380:IFR=31THENGOSUB1280
:X(1)=0:X(2)=0:X(3)=X(3)+8:Y(3)=Y(3)-8EL
SEGOSUB1270
80 A$=USR4("D300"+STRING$(128,"D")):GOSU
B490:A=&HD400:POKEA,Y(0):POKEA+1,X(0):A$
=USR4("D402"+STRING$(52,"0")):POKEA+9,1:
POKEA+21,Y(1):POKEA+22,X(1):POKEA+23,Y(2
):POKEA+24,X(2):A=A+128:POKEA-17,0
90 A$=USR4("D48000"):FORI=0TO7:A$=USR5(S
TRING$(18,"0")+"28"+STRING$(44,"0")):NEX
T:FORI=0TO7:IFK(I,0)=0THENGOTO170ELSEFOR
J=0TO1:POKEA+J*6,Y(I+3):POKEA+1+J*6,X(I+
3):POKEA+5+J*3,K(I,3)*16+15:NEXT
100 POKEA+12,K(I,4)*16+1:POKEA+19,K(I,2)
+1:POKEA+3,20:J=K(I,0):ONJGOTO110,110,12
0,120,140,150,160
110 POKEA+18,0:POKEA+15,J-1:GOTO130
120 POKEA+18,252:POKEA+15,J-3:GOTO130
130 POKEA+17,K(I,1)+1:GOTO180
140 POKEA+15,2:POKEA+17,K(I,1)*16+1:GOTO
180
150 POKEA+15,4:GOTO180
160 POKEA+15,3:POKEA+31,5+Q+Q:POKEA+3,0:
POKEA+16,1:POKEA+17,K(0,1)*5+1:FORJ=0TO3
:X(J+4)=(JAND1)*240:Y(J+4)=(J¥2)*160:NEX
T:J=K(0,4)*2:POKEA+3,J:POKEA+12,J:GOTO18
0
170 J=200:GOSUB600:GOTO190
180 A=A+32
190 NEXT:POKEA+2,255:POKEA+3,0:POKEA+15,
0:GOSUB290:FORI=1TO2:PSET(X(I),Y(I)-(R=3
1)),I+2:NEXT:A=USR1(0):A$="ROUND":COLOR9
:X=32:Y=177:GOSUB300:A$=STR$(R+1):X=64+(
R>9)*8:Y=186:GOSUB300:A$="TAKO":X=152:Y=
177:COLOR7
200 GOSUB300:A$=STR$(TK):X=176:Y=186:GOS
UB300:GOSUB440
210 A=USR(0):A=PEEK(&HD41A):IFA=0GOTO210
220 IFA=2GOTO250ELSEONQ+1GOSUB1290,1300:
J=7500+Q*1500:GOSUB600:IFR=31GOTO1060ELS
EGOSUB280:LINE(16,16)-(239,159),0,BF:A=6
:Y(0)=144:FORX=0TO120STEP2:A=10-A:X(0)=X
:GOSUB360:NEXT
230 A=24:GOSUB360:X=80:Y=0:SETPAGE,2:CLS
:A$="NICE CLEAR!!":COLOR10:GOSUB300:SETP
AGE,0:FORI=0TO111:COPY(X,0)-STEP(95,8),2
TO(X,151-I),0:NEXT:R=R+1:IFQ1=1ANDR<32TH
ENY=X:X=68:GOSUB570:A$="PASSWORD:"+A$:GO
SUB300:GOSUB580
240 GOSUB280:IFEDTHENR=R-1:GOTO760ELSEC1
=C1-(C1<R)*(R-C1):GR=R:GOTO60
250 GOSUB1320:A=&HCBC9:FORI=0TO4STEP4:PO
KEA+16+I,217:POKEA+1+I,PEEK(&HD401):POKE
A+2+I,88+I:NEXT:I=-12:X=0:FORY=PEEK(&HD4
00)TO217:Y=Y+I¥2-1:I=I-(I<12):FORJ=0TO1:
POKEA+J*4,(YAND255):NEXT:X=X+1:J=USR6(0)
:NEXT:FORI=X*10TO1000:NEXT:GOSUB280
```

```
260 TK=TK-1:IFTKGOTO60ELSECLS:X=88:Y=80:A$="GAME  OVER":COLOR2:GOSUB300:GOSUB580:ONED+1GOTO610,760
270 X1=(RAND15)*16:Y1=RAND240:RETURN
280 GOSUB480:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:RETURN
290 GOSUB450:FORI=0TO8:COPY(X1,Y1+I)-(X1+13,Y1+I),3TO(16,I*16+16),0:NEXT:FORI=0TO13:COPY(I+16,16)-(I+16,144),0TO(I*16+16,16),0:NEXT:LINE(0,0)-(240,160),2,B:RETURN
300 FORI=0TO1:PSET(X+I,Y),0,TPSET:PRINT#1,A$;:NEXT:COLOR15:Y=Y+24:RETURN
310 PSET(X,Y),0,TPSET:FORI=1TOLEN(A$):PRINT#1,MID$(A$,I,1);:J=65:GOSUB320:FORJ=0TO100:NEXT:NEXT:Y=Y+20:RETURN
320 SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND0,JAND255:SOUND1,J¥256:SOUND13,0:RETURN
330 S=STICK(0)ORSTICK(1):RETURN
340 S=STRIG(0)ORSTRIG(1):RETURN
350 S=STRIG(3)OR((PEEK(-1045)AND1)-1):RETURN
360 FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ,(X(0),Y(0)-1),,A+J:NEXT:RETURN
370 X(0)=X:Y(0)=Y+1:GOSUB360:PUTSPRITE29,(X+10+(A=24)*4,Y+9),1,62:RETURN
380 SETPAGE,3:FORI=0TO2:Y(I)=POINT(X1+14,Y1+I+Q*3)*16+16:X(I)=POINT(X1+15,Y1+I+Q*3)*16+16:NEXT:FORI=0TO7:X=X1+I+Q*8:Y(I+3)=POINT(X,Y1+9)*16+16:X(I+3)=POINT(X,Y1+10)*16+16:FORJ=0TO4:K(I,J)=POINT(X,Y1+J+11):NEXT:NEXT:GOTO400
390 SETPAGE,3:X(I)=X*16+16:Y(I)=Y*16+16:IFI<3THENPSET(X1+14,Y1+Q*3+I),Y:PSET(X1+15,Y1+Q*3+I),XELSEPSET(X1+I-3+Q*8,Y1+9),Y:PSET(X1+I-3+Q*8,Y1+10),X
400 SETPAGE,0:RETURN
410 SETPAGE,3:FORI=1TO10:COPY(POINT(X1+X(I)¥16-1,Y1+Y(I)¥16-1)*16+16,176)-STEP(15,15),0TO(X(I),Y(I)),0
420 NEXT:GOTO400
430 FORJ=1TO10:IFJ<3THENCOPY(J*16+48,176)-STEP(15,15),0TO(X(J),Y(J)),0:NEXTELSEIFK(J-3,0)=0GOTO420ELSECOPY(J*16+64,176)-STEP(15,15),0TO(X(J),Y(J)),0:GOTO420
440 VDP(1)=VDP(1)OR64:RETURN
450 VDP(1)=VDP(1)AND191:RETURN
460 LINE(X,Y)-STEP(L*8-1,7),0,BF:RETURN
470 X=48:Y=168:L=20:GOSUB460:X=100:A$="LEVEL"+STR$(Q2+1):COLOR14:GOTO300
480 A=USR9(0):PLAY"":RETURN
490 A$=USR4("FD9FC3E1D7"):RETURN
500 A$=USR4("FD9FC3DAD6"):RETURN
510 COPY(0,80)-(27,97),1TO(40,80),1:COPY(0,104)-(27,121-B),1TO(40,80+B),1,TPSET:COPY(40,80)-(67,97),1TO(114,120),0:RETURN
520 FORI=0TO113:LINE(0,I)-(255,I),0:FORJ=0TO5:NEXT:NEXT:RETURN
530 DRAW"BM=X;,=Y;C=C;S4U3G1R2F1R1L6F1R4D1L4G2R1E1R1BR2R2D1R1BH4C15L1D1":RETURN
540 X=PEEK(&HD300+I+I):Y=PEEK(&HD301+I+I):RETURN
550 COLOR=NEW:COLOR=(14,3,3,3):COLOR=(5,1,1,7):RETURN
560 D=(D+1)AND3:COLOR=(4,1,1,4+D):COLOR=(8,7-D,1,1):COLOR=(2,1,3+D,1):COLOR=(10,4+D,4+D,1):COLOR=(13,6-D,2+D,5-D):RETURN
570 A$="":FORI=&H7800+R*6TOI+5:A$=A$+CHR$(VPEEK(I)MOD26+65):NEXT:RETURN
580 FORS=0TO1:GOSUB340:S=-S:NEXT:FORS=-1TO0:GOSUB340:NEXT:RETURN
590 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:R=((A+I*4)MOD9)*3:COLOR=(8+I*6,FNA(R),FNA(R+1),FNA(R+2)):NEXT:NEXT:A=(A+1)MOD9:RETURN
600 FORJ=JTO0STEP-1:NEXT:RETURN
610 ED=0:D=0:GOSUB450:GOSUB550:CLS:A$=USR4("D3002110480C3418344049405C0C70405430642C7D10784099 0C82209E40A90EA63CCC42C80CA80E45645C62506A508A44965E986F666A968B62747690969B96AE62C296A686B682")
620 B=RND(-20):FORI=0TO34:GOSUB540:IFXAND1THENPSET(X-1,Y),15ELSELINE-(X,Y),15
630 NEXT:FORI=0TO34:GOSUB540:X=XAND254:COPY(80,0)-(88,6),1TO(X-4,Y-3),0,TPSET:NEXT:X=104:Y=82:A$="A N D":COLOR8:GOSUB300:X=40:Y=170:A$="START  [R:  ]    EDIT":COLOR13:GOSUB300:R=GR:RR=-1:C=0:CC=2:GOSUB440
640 GOSUB330:C=C+(S=7ANDC=1)-(S=3ANDC=0):IFC<>CCTHENX=24+CC*136:Y=170:L=1:GOSUB460:CC=C:X=24+C*136:Y=170:A$="+":COLOR2+Q1*2:GOSUB300
650 X=RND(1)*247:Y=RND(1)*162:COPY((XAND3)*16+96,0)-STEP(8,6),1TO(0,80),1:COPY(X,Y)-(X+8,Y+6),0TO(0,80),1,TPSET:IFB<60THENCOPY(0,80)-(8,86),1TO(X,Y),0:B=B+1
660 I=S:GOSUB350:R=R+((I=5)-(I=1))*(1-S*9):IFR<0THENR=0ELSEIFR>31THENR=31
670 GR=R:IFR<>RRTHENX=120:Y=170:L=2:GOSUB460:A$=RIGHT$(STR$(R+1),2):COLOR10+(R>C1)*2:GOSUB300:RR=R
680 IFPEEK(-1046)=253ANDPEEK(-1047)=238ANDPEEK(-1049)=191THENQ1=1-Q1:C1=C1+Q1*(31-C1):SWAPC1,C2:GR=0:GOTO610
690 GOSUB560:GOSUB340:IFS=0GOTO640ELSEIFC=1GOTO760
700 IFR<=C1THENTK=3:Q=Q1:GOSUB550:GOTO60ELSEIFQ1=0GOTO640
710 X=80:Y=182:B$="AAAAAA":A$="PASSWORD:"+B$:COLOR13:GOSUB300:J=0:L=1:A=USR3(0)
720 GOSUB330:J=(J-(S=7)*5-(S=3))MOD6:I=ASC(MID$(B$,J+1,1))-65:A=I:I=(I-(S=5)*25-(S=1))MOD26:X=152+J*8:Y=182:S=ASC(INKEY$+" "):IFS>64ANDS<91THENI=S-65:S=1ELSES=0
730 A$=CHR$(I+65):MID$(B$,J+1,1)=A$:J=(J+S)MOD6:IFA<>ITHENGOSUB460:COLOR13:GOSUB300
740 X=152:LINE(X,189)-(199,189),0:LINE(X+J*8,189)-STEP(5,0),6:GOSUB560:GOSUB340:IFS=0GOTO720ELSEGOSUB570:IFA$=B$THENC1=R:RR=-1
750 X=80:Y=182:L=15:GOSUB460:GOTO640
760 ED=1:GOSUB450:GOSUB550:CLS:GOSUB280:A$="――――――― EDIT ―――――――":X=24:Y=16:COLOR8:GOSUB300:X=100:Y=48:FORJ=0TO4:A$=MID$("ROUNDPLAY LOAD SAVE TITLE",J*5+1,5):GOSUB300:NEXT:GOSUB470:R=ER:RR=-1:C=0:CC=-1:Q=Q2:GOSUB440
770 A=USR3(0):GOSUB350:D=1-S*9:GOSUB330:R=R+((S=7)-(S=3))*D:R=R+(R<32)*(R-32)+(R>207)*(R-207)
780 ER=R:IFR<>RRTHENY=48:X=140:L=4:GOSUB460:A$=STR$(R+1):GOSUB300:RR=R
790 IF(PEEK(-1045)AND32)=0THENQ2=1-Q2:Q=Q2:GOSUB470
800 C=C+(S=1ANDC>0)-(S=5ANDC<4):IFC<>CCTHENX=80:LINE(X,48)-(X+7,191),0,BF:Y=C*24+48:A$="+":COLOR9:GOSUB300:CC=C
810 GOSUB340:IFS=0GOTO770ELSEONC+1GOTO870,820,830,830,610
820 TK=1:GOTO60
830 X=48:Y=168:L=20:GOSUB460:A$=MID$("LOADSAVE",C*4-7,4)+" OK?  ( YES/ NO)":COLORC*3+1:GOSUB300:D=1:DD=2
840 GOSUB330:D=D+(S=7ANDD=1)-(S=3ANDD=0):IFD<>DDTHENY=168:X=DD*40+136:L=1:GOSUB460:X=D*40+136:A$="+":COLOR9:GOSUB300:DD=D
850 GOSUB340:IFS=0GOTO840ELSEIFD=0THENSETPAGE,3:IFC=2THENBLOAD"EDITDAT2.GRP",SELSEBSAVE"EDITDAT2.GRP",0,&H69FF,S
860 C=0:SETPAGE,0:GOSUB470:GOTO770
870 GOSUB270:GOSUB290:A=USR1(0):GOSUB440:X=21:FORI=0TO4:COPY(I*16,0)-STEP(15,15),1TO(I*16+16,176),0:NEXT:Y=168:LINE(16,Y)-(239,Y+7),0,BF:A$="0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D":COLOR10:GOSUB300:GOSUB380
880 X=98:Y=176:A$="タ イ イ イ イ イ イ イ":GOSUB300:X=102:Y=184:A$="コ カ カ カ カ カ カ カ":GOSUB300:A$="1 2 3 4 5 6 7 8":X=122:Y=176:COLOR7:GOSUB300:GOSUB430:A$=STRING$(2,255):SPRITE$(63)=A$+STRING$(12,192)+A$+A$+STRING$(12,3)+A$:C=0:X=0:Y=X:CC=2
890 A=2-A:GOSUB350:D=S:GOSUB330:IFD=0THENX=X+(S>5ANDX>0)-(S>1ANDS<5ANDX<13):Y=Y+((S=1ORS=2ORS=8)ANDY>0)-(S>3ANDS<7ANDY<8)ELSEC=C+(S=7ANDC>0)-(S=3ANDC<13)
900 GOSUB360:A$=INKEY$:I=INSTR(" 0123456789ABCD",A$):IFI>1THENC=I-2ELSEIFA$=CHR$(24)GOTO760
910 PUTSPRITE28,(X*16+16,Y*16+15),17-CC,63:PUTSPRITE29,(C*16+16,175),CC,63:CC=(CC-1)MOD14+2:GOSUB340:IFS=0GOTO890
920 GOSUB350:IFSGOTO760
930 IFC<3THENCOPY(C*16+16,176)-STEP(15,15),0TO(X*16+16,Y*16+16),0:SETPAGE,3:PSET(X1+X,Y1+Y),C:SETPAGE,0:GOTO1020
940 IFC=5THENI=0:GOSUB390:GOTO890
950 IFC<5THENGOSUB410:I=C-2:GOSUB390:GOTO1020
960 XX=X:YY=Y:GOSUB280:A=16-(X<7)*112:COPY(A-8,0)-(A+119,159),0TO(0,0),2:LINE(A,24)-(A+111,143),0,BF:FORI=0TO6:LINE(A-I,24-I)-(A+112+I,143+I),ASC(MID$("MCDPDCM",I+1,1))-65,B:NEXT:X=A+8:Y=32:A$="イカ"+MID$(STR$(C-5),2)+" ステータス":COLOR7
970 GOSUB300:Y=32:X=A+88:A$="だ!":COLOR7:GOSUB300:A$="!":COLOR7:Y=32:X=A+101:GOSUB300
980 X=A+24:Y=56:FORJ=0TO4:A$=MID$("タイプ パワー スピードワープ フッカツ",J*6+1,6):COLOR14:GOSUB300:Y=Y-8:NEXT:X=X+48:Y=56:FORJ=0TO4:A$=STR$(K(C-6,J)-(J>0)):COLOR3:GOSUB300:Y=Y-8:NEXT:D=0:DD=-1
990 GOSUB330:D=(D-(S=1)*4-(S=5))MOD5:IFD<>DDTHENX=A+12:LINE(X,56)-(X+7,127),0,BF:DD=D:Y=D*16+56:A$="+":COLOR9:GOSUB300
1000 K=K(C-6,D):I=K:K=K+(S=7ANDK>0)-(S=3ANDK<VAL(MID$("0615011515",D+D+1,2))):IFI<>KTHENX=A+72:Y=56+D*16:LINE(X+8,Y)-STEP(15,7),0,BF:A$=STR$(K-(D>0)):COLOR3:GOSUB300:K(C-6,D)=K
1010 GOSUB340:I=S:GOSUB350:IFS+I=0GOTO990ELSECOPY(0,0)-(127,159),2TO(A-8,0),0:A=0:SETPAGE,3:FORI=0TO4:J=C-6:PSET(X1+Q*8+J,Y1+I+11),K(J,I):NEXT:GOSUB400:GOSUB410:IFK(J,0)=0THENI=C-3:X=0:Y=0:GOSUB390:X=XX:Y=YYELSEX=XX:Y=YY:I=C-3:IFS=0THENGOSUB390
1020 GOSUB430:GOTO890
1030 STOPOFF:A$="Break":GOTO1050
1040 A$="Error in"+STR$(ERL):RESUME1050
1050 STOPOFF:GOSUB480:SCREEN0:CLOSE#1:COLOR15:PRINT"タコ「"A$" だ!」":GOSUB1320:GOSUB500:J=3000:GOSUB600:GOSUB480:ONERRORGOTO0:END
1060 A=&HD300:Y=PEEK(A)OR1:FORY=YTO217STEP2:FORI=0TO31STEP4:POKEA+I,Y+(IAND8)*2:NEXT:J=20:GOSUB600:NEXT:GOSUB280
1070 A=RND(-16):GOSUB450:CLS:Y=130:FORI=2TO14:FORJ=0TOI¥2:LINE(0,Y)-(255,Y),ASC(MID$("EFFHHPPP",J+1,1))-65:Y=Y+1:NEXT
1080 NEXT:SETPAGE,1:LINE(0,80)-(255,200),0,BF:DRAW"BM2,120S4C14L1H1U6E1U1E1U1R1E3R2E1R4F1R2F2R1F1R2F2R1F2D6G1L1G1L21":PAINT(3,120),14:DRAW"BM7,108C15L1G3D1E3BM20,120C1R3U1R1E2U1BM8,110C10R4L2U1D3L2R4BD5L4R2U3G1R2BR3L1U1BU3BR1R3L1U2D8L1"
1090 SETPAGE,0:LINE(114,137)-(141,137),0:COPY(114,120)-(141,137),0TO(0,80),1:B=0:GOSUB510:X=138:Y=20:C=8:FORI=0TO25:GOSUB530:X=RND(1)*220+20:Y=RND(1)*100
1100 C=10+(YAND1):NEXT:Y=121:YY=-14:A=4:SPRITE$(62)="みみみ":COLOR=(5,2,3,7):GOSUB440:FORX=-16TO94STEP2:A=10-A:GOSUB370:J=20:GOSUB600:NEXT:Y=127:A=6:IFQ=0GOTO1210
1110 A=10-A:Y=Y+YY¥2:YY=YY-(YY<12):X=X-(X<120ORB>16):IFY>104+BANDX>119THENY=104+B:IFB<17THENYY=-3+(B=16)*9:B=B-(B<17):J=1100:GOSUB320:GOSUB510ELSEA=24:GOSUB370:GOTO1130ELSEGOSUB370
1120 GOTO1110
1130 J=3000:GOSUB600:COPY(134,15)-(143,23),0TO(0,80),1:FORI=0TO104STEP2:COPY(0,80)-(9,88),1TO(133-I¥2,I+16),0:COLOR=(8,7,1+(IAND3),1+(IAND3)):J=10:GOSUB600:NEXT:LINE(81,122)-(89,128),0,BF
1140 X=42:Y=94:GOSUB1250:FORI=0TO28:FORJ=I¥4TO7:COLOR=(13,J,J,J):NEXT:NEXT:J=4000:GOSUB600:GOSUB520
1150 X=60:Y=20:COLOR10:A$="こうして タコは":GOSUB310:A$="イカゴーストを たおして":GOSUB310:A$="ふういんし、":GOSUB310:A$="へいわを とりもどしたのだった.":GOSUB310:X=160:Y=100:A$="end.....":COLOR7:GOSUB310
1160 J=2000:GOSUB600:GOSUB1310:GOSUB500:J=6000:GOSUB600:A$="":B$="FFFF85A3BCAD8D2DBDADBDAD85A3FFFF":FORI=1TO32:A$=A$+RIGHT$("000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(B$,I,1))),4):NEXT:B$=A$:GOSUB520:X=64
1170 Y=80:GOSUB1250:COLOR=(13,3,1,1):COLOR=(14,7,1,1):FORI=0TO127:J=IAND1:J=(I¥2)*(1-J)+(127-I¥2)*J:X=(JAND15)*16+8:Y=(J¥16)*16+6:C=14-VAL(MID$(B$,J+1,1))*6:GOSUB530:NEXT:A=0:COLOR=(12,0,0,0)
1180 L=21:FORC=0TO4:Y=160:X=44:GOSUB460:A$=MID$("1991 「TAKO&IKA」 PART2  PROGRAMED BY OFUKO MUSIC COMPOSED BY M.K  AND PLAYED BY YOU!!THANK YOU VERY MUCH!!",C*21+1,21):X=45:COLOR12:GOSUB300
1190 GOSUB590:FORD=0TO31:I=VAL(MID$("123456"+STRING$(20,"7")+"654321",D+(C=4ANDD>25)*6+1,1)):COLOR=(12,I,I,I):GOSUB590:NEXT:NEXT'FORS=0TO1:J=30:GOSUB760:GOSUB550:S=-S:GOSUB750:NEXT
1200 GOSUB280:CLS:GOTO40
1210 Y=121:A=24:GOSUB370:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB520:X=40:Y=20:COLOR7:A$="タコ「ふうっ!!":GOSUB310:X=64:A$="イカゴーストを たおしたぞっ!!":GOSUB310:A$="いまのうちに":GOSUB310:A$="ふういんしてしまおう.」":GOSUB310:J=2000:GOSUB600
1220 X=97:Y=121:A=4:GOSUB370:FORI=128TO256STEP2:FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ+2,(I,184-I¥2-(I=256)*161),,18+J:NEXT:NEXT:J=5000:GOSUB600:X=20:Y=20:GOSUB520:A$="イカゴースト「フッフッフッ...":GOSUB310:X=84:A$="すこし おそかったな.":GOSUB310:A$="しかし おれさまも":GOSUB310
1230 A$="おまえを あまくみすぎたようだ.":GOSUB310:A$="こんどは ようしゃせん!!」":GOSUB310:J=8000:GOSUB600:GOSUB520:X=98:Y=121:A=6:GOSUB370:X=40:Y=20:A$="タコ「くそっ!!":GOSUB310:X=64:A$="おまえなんか":GOSUB310:A$="なんどでも やっつけてやるぞっ!!」":GOSUB310:COLOR15:FORA=1TO29
1240 X=8+A*8:Y=100:A$=CHR$(ASC(MID$("ソアテりねてかなそ.S「.ð「.J「.N「ねカ,●そえす-",A,1))+1):GOSUB310:NEXT:FORI=0TO1:GOSUB340:I=-S:NEXT:GOTO1200
1250 COLOR=(13,0,0,0):A$="F1R2E1U7H1L2G1D3F1R3":DRAW"BM=X;,=Y;C13S8E2D9BR3BU1XA$;BR3BD3XA$;BE3E2D9":X=X+60:Y=Y-2:A$="D7F1R2E1U7H1L2G1E1":DRAW"BM=X;,=Y;XA$;BR6R4L4D9U4R3BR4U5D8F1R2E1U8BR3D9S4U7R1E5U1E1U1E1U2BD18U2H1U2H1U1H1U1D1S8BE4XA$;S4":RETURN
1260 A$=USR4("D600"+A$):RETURN
1270 A$="22D901000000000DDB9D901000000080DD48DA010000000000":GOTO1260
1280 A$="10D801000000000DD84D801000000080DDDCD8010000000000":GOTO1260
1290 A$="77DA010000000070DDB2DA0100000070DDEADA010000000000":GOTO1260
1300 A$="02DB010000000070DD49DB0100000070DD87DB010000000000":GOTO1260
1310 A$="86C601000000080DD72C70100000080DD98DC010000000000":GOTO1260
1320 A$="9CDB01000000000DDB6DB0100000080DDCADB010000000000":GOTO1260
```

■プログラムを打ちこむ方へ　今月から「プログラム確認用データ」は掲載していませんが、ご希望の方にファンダムとＦＭ音楽館に掲載している全プログラムの確認用データをお送りします。住所・氏名を記入した返信用封筒（62円切手貼付）を同封して、Ｍファン編集部「12月号確認用データ」係まで（編集部の住所は80ページ）。返信用封筒のほか、住所・氏名・年齢・使用機種・電話番号を記入したメモも同封してください。編集部への文句・要望などもついでにどうぞ。

わーい、わいのシナリオコンテスト第2弾である。先月号と今月号さえ買っていれば、後はコピーさえとれば、何通でもシナリオを応募できるのである。なんつっても50万円である。この1等賞が読者のなかの1人には必ず当たるのである。プロは参加しないから、みんな初めてゲームを作るという点ではいっしょ。同じスタートラインなのである。今月は『記憶のラビリンス』でも、シナリオの書き方(といえるほどのものではないが)を載せているので、参考にしてばんばん応募していただきたい。作り方は参考にならないかもしれないが、完成のさせ方は結構実感こもっているのである。とにかく、完成させなくちゃ、何にもならないのだから。

応募用紙はゲームのシナリオという、形にしにくいものを一定の形にはめこもうとしているので、人によっては書きづらいかもしれない。要はシナリオの流れがわかればいいのだ。書いてみて、客観的に見て自分のイメージどおりのシナリオの流れがわかるかどうかがポイントだ。

ま、いろいろ苦労もあるだろうが、それも生みの苦しみというやつで、何もないところから何かを生み出すときの、誰もが味わう苦しみなのだ。そこを突き抜けて作る喜びを味わっていただきたい。

## オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

**●賞と賞金**
大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレホンカード)あり。

**●応募**
誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

**●作品の内容**
未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているものはすべて除きます。

**●しめ切り**
1992年1月13日(当日の消印有効)

**●発表**
1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

**●応募にあたっての大事な注意点**
①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。
②応募用紙は先月号(11月情報号)と今月号(12月情報号)に2度に分けて掲載しています。その両方が必要です。ただし、先月「MSX・FAN」を買っていなかった人のための実費によるコピーサービスを行います(下欄参照)。また、このサービスはTAKERU CLUBでも行います。詳しくは、「TAKERU CLUBわあるど創刊号」(TAKERU CLUB会員に送付)で。
③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。
④応募用紙は先月と今月で合計7種類になります。

<応募用紙一覧表>

| | |
|---|---|
| 11月情報号 | <その1>表紙用 |
| | <その2>アイテム |
| | <その3>シナリオ全図 |
| | <その4>MAPデータ |
| 12月情報号 | <その5>NPCとモンスターのデータ |
| | <その6>登場人物のデータ |
| | <その7>ゲームをクリアするための最短ルート |

**●そのほか**
①応募された原稿はいっさいお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。
②入賞した作品の版権は徳間書店インターメディア㈱に帰属するものとします。
③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。
④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。

**●審査委員**
加藤正幸氏(日本ファルコム㈱代表取締役社長)/木屋善夫氏(日本ファルコム㈱チーフプログラマ)/箕浦学氏(ブラザー工業㈱新事業推進室マネージャー)/伊藤美登里氏(ファルコン㈱代表取締役)/吉岡平氏(SF作家)/加藤久人氏((有)バショウハウス代表取締役)/北根紀子(本誌編集長)

**●シナリオの送り先**
〒105東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

**応募用紙のコピーサービスについて**
今回のコンテストには応募用紙(全部で7種類)での応募が原則です。したがって、Mファンの先月号(11月情報号)を買わなかった人、またなくしちゃった人など応募用紙がふぞろい、という人のために有料でコピーサービスを行います。
住所、氏名を明記し、72円切手をはった返信用封筒を〒105東京都港区新橋4-10-7TIM「MSX・FAN編集部・ソーサリアン応募用紙ほしい係」まで送ってください。ただし、返信用の封筒のないものや、不備のものはお送りできませんので、あらかじめご容赦ください。なお、この受け付けは、12月10日着までのものに限らせていただきます。

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

通しページ番号

# 応募用紙 <その5>

NPCとモンスターのデータ

## NPCのデータ

●NPCは1つのシナリオに1人しか登場させることができません。
●NPCは登場する4種族に限りません。動物やほかのものも可能です。

| 名前(ひらがな、カタカナにして11字以内) | | | | | | | | | | | | イメージイラスト(全身像) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 種族 | ファイター・ウィザード・エルフ・ドワーフ・その他 | | | | | | | | | | | |
| 性別 | 男・女・なし | 年齢 | 歳 | HP/MP(最大値) | / | | | | | | | |
| 職業 | | 登場シーン番号 | | | | | | | | | | |
| 知識 | ハーブ・モンスター・トラップ・アイテム | | | | | | | | | | | |
| STR | INT | PRT | MGR | VIT | DEX | KRM | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

| どんなやつなのか、とシナリオ上での役割 | 仲間にできる条件 |
|---|---|
| | |

| 番号 | 装備品(1には剣や杖、2にはヨロイや衣、3には盾や指輪、4には身につけるその他のアイテムを書いてください) | 種類 | かかっている魔法(かかってないときはナシと書いてください) | MP |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |

## モンスターのデータ

●1本のシナリオに最高9種類まで登場させることができます。
●2種類以上登場するときは、(上のNPCの部分はムダになりますが)複数コピーして使用してください。
●モンスターの属性とは、地/ゴブリンなどの人の形をしたものや動物系のもの、火/炎などから生まれたものや炎を武器とするもの、水/液体やゼリー状のものや水中で生活するもの、風/空を飛んだり、空気(風)を攻撃に使うもの、霊/霊魂や一度死んであの世で生活するものという意味です。

| モンスターの立場 | ボス・ザコ | 番号 | | 名前(ひらがな、カタカナにして11文字以内) | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 属性 | 地・火・水・風・霊 | 登場シーン番号 | | | | | | | | | | | | | |

行動パターン図(どんな攻撃をしてくるのか、パターンごとにわかりやすく図で説明してください)

イメージイラスト(全身像)

上の絵で説明しきれない内容を文章で表現してください

<キリトリ線>

# 応募用紙 <その6> 登場人物のデータ

●複数登場させる人は複数コピーをして使用してください。ただし、1シナリオ中にあまりたくさんの人物が登場するとキャラクタのデータが足りなくなります。ご注意を。
●登場人物は、登場するときかならず1人でなくてはなりません。なんとか軍団といった複数の人間のいるものは代表として1人しか表示できません。状況をよく考えて使用してください。

| 番号 | | 名前<br>(ひらがな、カタカナにして11文字以内) | | | | | | | | | | | | 初登場シーン番号 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 性別 | 男・女・その他 | 年齢 | 歳 | 職業 | | イメージイラスト(全身像) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| どんなやつなのか、とシナリオ上での役割 | | | | | | |


| 番号 | | 名前<br>(ひらがな、カタカナにして11文字以内) | | | | | | | | | | | | 初登場シーン番号 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 性別 | 男・女・その他 | 年齢 | 歳 | 職業 | | イメージイラスト(全身像) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| どんなやつなのか、とシナリオ上での役割 | | | | | | |

| 番号 | | 名前<br>(ひらがな、カタカナにして11文字以内) | | | | | | | | | | | | 初登場シーン番号 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 性別 | 男・女・その他 | 年齢 | 歳 | 職業 | | イメージイラスト(全身像) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| どんなやつなのか、とシナリオ上での役割 | | | | | | |

| 番号 | | 名前<br>(ひらがな、カタカナにして11文字以内) | | | | | | | | | | | | 初登場シーン番号 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 性別 | 男・女・その他 | 年齢 | 歳 | 職業 | | イメージイラスト(全身像) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| どんなやつなのか、とシナリオ上での役割 | | | | | | |


応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

<キリトリ線>

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

通しページ番号

# 応募用紙＜その7(これが最後の応募用紙)＞

ゲームをクリアするための最短ルート

●長いものはこれを複数コピーして使用してください。ただし、あまり複雑にしすぎるとわかりにくくなるばかりでなく、かえってダレてつまらなくなることもあります。簡潔になるようにつとめてください。そして、あくまでもここには最短ルートのみを記入してください。

例

| シーン番号 | どんな行動をとるか(起こるのか) |
|---|---|
| 00 | シーン08へ行く |
| 08 | 妖精に会う |
| 08 | シーン12へ行く |
| | |

| シーン番号 | どんな行動をとるか(起こるのか) |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

＜キリトリ線＞

講師　飯島健男

第18回

**今回は前回のつづきで操作性について。この話を始めたらどんなに時間があってもたりない。ゲーム制作にとって操作性とはそれくらい大事なものなのだ。そこで今回はなかでも目につきやすいコマンドに関してチェックをしてみようと思う。**

# コマンドに始まり　コマンドに終わる

まず、コマンドの定義。コマンドって何？　と聞かれたら、キミは答えられるだろうか。英和辞典を調べてみると、命令とか号令なんて意味。よく戦争映画で耳にするコマンドとはまったく違う言葉。こっちは特別攻撃隊員でCOMMANDOと書く。今回話題にするのは、COMMANDのほうだ。

つぎに、『わかりやすいコンピュータ用語辞典(ナツメ社)』を調べてみた。これならわかりやすく書いてあるでしょ。調べてみると、ありました。コマンドとは、「オペレータがそのたびにコンピュータからのメッセージを確認しながら端末装置を使って入力していく命令のこと」と記されていた。もちろん、コンピュータという全般的な意味では、この説明でもいいんだろうけど、ふつうの人にははたしてわかりやすい説明なんだろうか。ゲームだけに限ってとらえるならば、これはちょっと違うものになるだろう。

まず、端末装置なんかないし、しいていうならば、ジョイパッドかマウスのことかな。オペレータというのはプレイヤーということになるかな。コンピュータからのメッセージの確認というのは、ゲーム中のメッセージを読むということか。まあ、無理すれば当てはまるけれど、たんにこじつけているだけみたいでむなしい気もする。

そこで、ゲーム専用に、コマンドという意味を考えてみた。ゲームに対していうコマンドとは「ゲームを進めていくうえで、プレイヤーがその世界に与える命令を出すこと」と、なるかな。こうして考えるとどんなゲームでもコマンドが必要になるのはいうまでもないことだよね。だからこそ、コマンドが操作性のうえでものすごく大事になるんだ。そして、このコマンドと切っても切り離せないのが、入力方法。命令を出すためには、な

んらかのキー入力をしなければならない。その命令の出し方＝入力の仕方で、操作性がいいか悪いかがはっきりする。

さらに、ゲーム中数多くの命令や、いろいろなタイプの命令を出さなければならない場合、このコマンドと入力方法の関係はさらに密接になってくる。

たとえば、シューティング・ゲームを考えてみよう。自機が上下左右に動き、前方から弾をビュンビュン発射するとする。この場合、方向選択入力と、弾の発射判定があればいい。これに地上攻撃用の爆弾がくわわると、さらに爆弾の発射判定がくわわる。これをもう一歩進化させると、オプションを取ることにより、パワーアップ選択が可能となる。こうして、コマンドは進化していくわけだ。

こうやって考えていると、コマンドの進化は、そのままゲームの進化につながっているのがわかる。ゲームが複雑になるというよりも、ゲームの革命的な発展は、そのままコマンドに活かされるわけだ。だから、新しいタイプのゲームは、コマンドの出来がどうかを見れば、一発でわかるわけ。どんなに制作者がニュータイプのゲームだといいはっても、コマンドに新しさが感じられなければ、それはニュータイプではないと、ある意味ではいえてしまうのだ。極端な話のようだけど、RPGとか、AVGなんかのジャンルのなかだけでゲームを1つ1つみてみるといっていることがおのずとわかってもらえると思う。

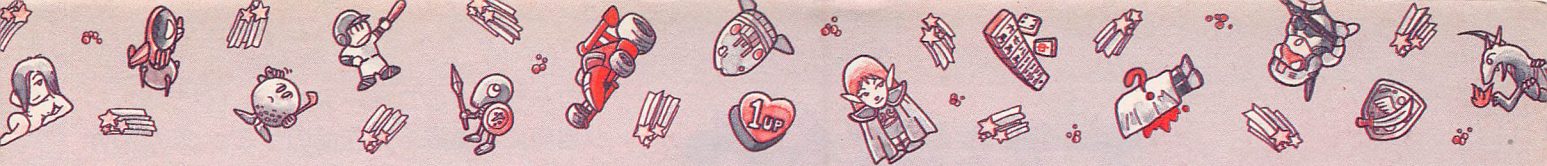
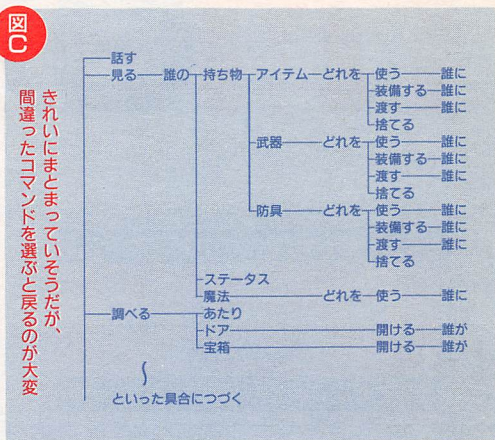
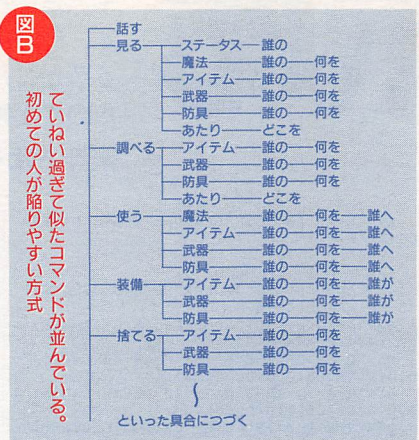
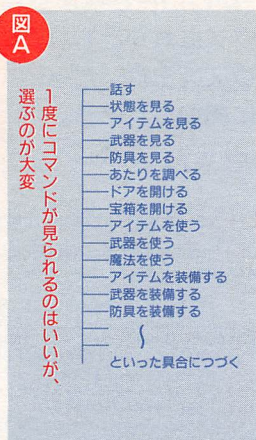
だから、いちばん地味に見えるコマンドの部分をおろそかにしてほんとうにいいゲームを作ることは不可能に近いともいえる。最近は、やれ、シナリオがどうの、グラフィックがどうの、音楽がどうのと、そういったものにとらわれ過ぎて、本来のゲームのおもしろさが損なわれているといわれる。この答えは、そのへんにあるんじゃないのかな。確かに見た目も大事だが、見た目以上にゲームの基本を考えてみよう。何も奇抜なだけや、規模が大きいだけがゲームではないのだから。ゲームの基本は、コマンド作りにありだ！

さて、さっきもゲームが複雑になればなるほど、コマンド操作も複雑になることは書いた。もちろん進行方向は上下左右、ボタンを押せば弾が出る、という程度のシューティング・ゲームだったら、何も詳しく説明することはないだろう。しかし、最近流行のゲームはどれもコマンド操作が複雑なものばかり。というよりコマンド操作が複雑になっていけばいくほど流行のジャンルになっているという傾向が強いのではないだろうか。

もちろん、単発のパズル・ゲームが大穴でビッグヒットになることがあっても、全体的な流れは違う。ちょっとまえから振り返ってみると、AVGからRPG、RPGからシミュレーションといった具合に、人気ジャンルは時代の流れとともに変化している。それらのゲームは、明らかにコマンドが複雑になってきているよね。

この傾向が、最近のゲームはむずかしすぎるとか、もっとかんたんなゲームがいいとかいわせているのだが、これは今後もつづいていくとボクは思う。新しいジャンルとなるゲームは、やはりコマンドが複雑になったゲームではないのだろうか。そして、その合間にちょっとした息抜きとしてかんたんなゲームがはやったりするんじゃないだろうか。だから、これからゲーム・デザイナーを目指す人たちは、コマンドからくる操作性をより追求すべきだと思うぞ。

ここで、1つ注意したいのは、コマンドが複雑になるというこ

今月の驚きはなんといっても、この企画書につきるといっても過言ではない。なんと、タイトルが『俺が飯島健男だ！』というシロモノ。おまけに内容がソフトハウスを起こしてじょうずに運営していくというまじめなシミュレーションだ。しかも、もっと驚いたのは、設定があまりにもリアル。社員の募集や採用などの人事から，ゲームの企画やチーム分けにいたるまで、まるで見てきたように書かれているのだ。激励で社員の愛社精神が上がり、低いと社員が分離や独立する、などの事態が起こると

# RPGのコマンドを試しに作ってみたら……

とは、操作性が悪いということではないということ。最近のコマンド複雑化ゲームを見ても、決して操作性は悪くない。むしろいいくらいだ。『シムシティー』や『ポピュラス』、『A.Ⅲ.A列車で行こう』(ゴメン、どれもMSXにはなっていないな)などは、どれもコマンドが複雑だ。けれど、操作性が悪かったら、あそこまでヒットしただろうか。複雑なコマンドのゲームをプレイしやすくするには、かんたんな入力方法と処理に細心の注意を払わなければならないというお手本だよね。

と、ずいぶんと長い前ふりだな。だけど、それぐらいコマンドに関しては、ゲームを作るうえで注意を払ってほしいんだ。みんなシナリオの書き方がわからないっていうけれど、わからないのは、このコマンドの部分じゃないのかな。送られてくるシナリオを見ても、ストーリーや世界設定は非常によくねられているし、システムに関しても、あの手この手でいろいろおもしろさを出そうとしている。そういった点を考えれば、プロもシロウトもあんまり大差ないと感じてしまうほどだ。

だけど、いろいろなシナリオを読ませてもらっても、このコマンドに関して書かれているものは皆無に近い。もちろん、どんなコマンドがあるとか、これこれこういうコマンドはこうやって使うとか、そういった説明はしっかりしてある。しかし、どのコマンドがどういう順番に並んでいるのか、どのコマンドを選択するとつぎにどういうコマンドが現れているのか、そういった実際の操作方法に関わってくる部分は、けっこうお座なりにされているように感じられる。みんなの書くシナリオは、非常に出来のいいシナリオが多いんだけれど、ゲームにはなりにくいシナリオなんだ。

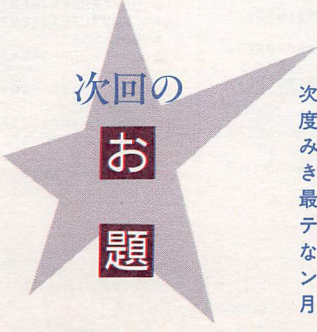
実際にゲームを作るというのは、どうすればゲームが動くのか、最後の最後までデザインしなければ動かないものだ。こんな感じにしておくとか、このへんは適当でいいとか、そういった部分は一切許されない。だから、シナリオを書くというのは大変な作業だし、誰にでもできるというものではない。

そこで、コマンドに関する入力方法のおおまかな図を作ってみた。これらは、RPGで使用するコマンド・テーブルだと思ってもらえばいい。これを元に、コマンドに関する操作性のなんたるかを考えてもらいたい。

まず、図A。1度にすべてのコマンドの処理を行える方式。しかし、こんなのをキミを見たことあるかな。いちいちウインドウを開くたびに、これだけのコマンドが表示されたら、たまったものじゃない。そのたびにウインドウがスクロールしてしまう。

それでは図B。これまた大変。このパターンは、初めてゲームを作ろうとする人が陥りやすいものだ。一見細かく分かれているが、同じようなコマンドが多くてとっても不便。結果的には、どのコマンドを使用しても処理が同じになるため、効率も悪い。ゲームも初期の頃、特にゲーム機のRPGの出始めた頃には、これに近い傾向が見られた。試行錯誤しながら作っていくと、図Bほどひどくなくても、これに近いものを1度は作ってしまうものだ。

最後に図C。これは1度に把握できるコマンド数は少なくて便利なのだが、最終目的のコマンドに行き着くまでが大変。しかもコマンドが違うと気づいたら悲惨。いちいちウインドウを逆戻りして探さなければならない。それこそ、ウインドウは複雑怪奇な迷路と化し、コマンド探しゲームになってしまうのである。もちろん、これがいい例であるわけがないのはわかってもらえると思う。

ここに上げた3つの例は、すべて悪い例だ。今回はあえていい例は載せない。というより、いい例というのは、実際にユーザーがプレイして気にならないものであって、ただ1つの方法があるだけ、というものではないのだ。みんなも、さっきのような悪い例にならないように、試行錯誤しながらコマンドに関して考えてもらいたい。

**次回も、引きつづき操作性に関して。今度は、キー操作から見る操作性を考えてみよう。さらに、よりスムーズに操作できるオートシステムにもふれておきたい。最近、複雑なゲームほどこのオートシステムが装備されているのが当たりまえになっているからな。うーん、なんてトレンドなんでしょ。というわけで、また来月をお楽しみにね!**

ころなんてドキッとさせるなあ。それに、会議で士気を高めつつ、場合によっては開発の打ち切りもいたしかたない、なんていうところはとても高校生とは思えない。もしかして、実際にソフトハウスをやっているのじゃないだろうか。ほんとうにウソみたいだ。と、みんなにこういってもあまりわからないかもしれないけど、とにかくすごいと思うのだ。この企画書を書いた埼玉県の山川元くんは、もしかして、毎日パンドラボックスのことをのぞいているのかも。いつの間に………!! えっ、そんなばかな!

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中!応募要項の詳細は81ページ

このページは 要♪です。

# FM音楽館

クラフトワークのニューアルバム(クラフトワーク自身による過去の作品のリミックス版)が発売され、立花ハジメの「バンビ」もリリース、平沢進のP-MODEL解凍宣言もあったりして、再びテクノに灯がともりそうな今日この頃、そうか、ハウスはテクノだったのかと妙に納得している。

**楽評:よっちゃん**

MSX·FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

熱心な14歳のオリジナル新作

©松村弘和

## THE Labyrinth Of Devil
### 《悪魔の迷宮》

■千葉県　松村弘和(14歳)　●オリジナル

ちょっと長めですが、細かい工夫がいろいろと効いているオリジナル作品です。採用者用のアンケートの演奏者欄に「OPLL+PSG」とあるのがおかしかった。音色もMファンの「音色エディタ」で作ったそうで、14歳の松村クン、なかなか熱心ですね。単調になりそうなメロディを、バックのいろいろなフレーズでうまくアレンジしています。YMO等の開発したシンセのオーケストレーションが基本的な常識になっている。曲調がメジャーなものにもチャレンジしてみたら?

```
10 '<<< The Labyrinth Of Devil >>>
20 '
30 '        << あくまの めいきゅう >>
40 '1991/9/15 まつむら ひろかず
50 '
60 CLEAR9000:CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1)
70 DIM A%(15)
80 '<<<< @63 SET >>>>
90 FOR I=0 TO 15
100 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT I
120 CALLVOICE COPY (A%,@63)
130 DATA 0000,0000,0000,0
140 DATA 0035,000E,0000,0
150 DATA 0F71,01F0,0000,0
160 DATA 0071,0470,0000,0
170 '<<<< VOICE SET >>>>
180 CALLVOICE(@63,@14,@33,@0,@0,@3):DEFS
TR A-T:SOUND 7,49:SOUND 6,16
190 '<<<< T >>>>
200 T="T170"
210 '<<<< A >>>>
220 A0="V15 @V112 L8 O4"
230 A1="R8DADGFED&D2DFGA-&A-1&A-1"
240 A2="R8DADGFED&D2DFGA-1AR1"
250 A3="B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8<GR8EFE
D1&D2."
260 A4="B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C+D8EFE
D1&D4.<FED"
270 A5="R8R2FEDR8R2FEDR8>DC<A>CD<R8A>C<A
>CDR8<FED"
280 A6="R8R2FEDR8R2>EDC+1.&C+<<A>GFE"
290 A7="B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C+D8EFE
D1&D4.<FGA"
300 A8="B-AB-AB-AGAR8AGAGFFR8B-AB-AB->CR
8DR8C+C2.<"
310 A9="B-AB-AB->CDFR8ER8DR8FEDC+4.D4.E4
.G4G+A<<A>CC+"
320 '<<<< B >>>>
330 B0="V15 @V109 L8 O3 Q7"
340 B1="DD>D<D<A>CFD4DDDFFED<B-B->B-4<B-
B->B-<B-4B->B-<B-B-B->CC+"
350 B2="DD>D<D<A>CFD4DDDFFED<B-B->B-4<B-
B->B-<A4A>A<AAA>C<B"
360 B3="B-B->B-<B-B-B->B-<B-4B->B-C4C>C<
CDD>D<D<GA>CD4D>D<DC>C<<B>B<"
370 B4="B-B->B-<B-B-B->B-<B-4B->B-C4C>C<
CDD>D<D<GA>CD4D>D<D>CD<AB-<"
380 B5="R8B-B-B->B-<B-B->CR8CCC>C<CCDR8D
DD>D<<A>CC+DD>D<D>D<DC<B-"
390 B6="R8B-B-B->B-<B-B->CR8CCC>C<C<BB-A
A>A<AAA>A<A4A>A<AB>BC+>C+<"
400 B7="B-B->B-<B-B-B->B-<B-4B->B-C4C>C<
CDD>D<D<GA>CD4D>D<DD>D<C<B"
410 B8="B-B->B-<B-B->CC+D4D>D<DDDCC<B-B-
>B-<B-B-B->B-C4C>C<CC>C<<B>B<"
420 B9="B-B->B-<B-B->CC+D4D>D<DCC>C<C<B-
B->B-<B-AA>A<AG+G+>G+<G+AA>A<A>"
430 '<<<< C >>>>
440 C0="V15 L8 O6"
450 C1="@V95 R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4D
C<A>CD4D4DC<A>E32F16.E32F16.EE-"
460 C2="R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4DC<A>C
CC+D<AA>C+DEDC+<A"
470 C3="B-B-A-FA-B-4B-4B-AG32G+32A.A>CC+
DDC<A>CD4D4DC<A>CCC+D<"
480 C4="B-B-A-FA-B-4B-4B-AG32G+32A.A>CC+
DDC<A>CCC+D4DC<A>DDC<B-"
490 C5="@V105 Q7>R8L16@6B-B-R16B-R16B-Q8
B-4Q7<<@0B-8>C8>R8@6>CCR16CR16CQ8C4Q7<<@
0C8D8R8@6>>DDR16DR16DQ8D4Q7<<@0C8D8R8@6>
>DDDDQ8R8L8DDCDQ7<L16"
500 C6="R8B-B-R16B-R16B-Q8B-4Q7<<@0B-8>C
8>R8@6>CCR16CR16CL8Q8CC<B-AQ7L16R8AAR16A
R16AQ8A4Q7<<@0<G8A8R8@6>>>AAAAL8R8<<Q8@0
AAB>C+>"
510 C7="B-B-A-FA-B-4B-4B-AG32G+32A.A>CC+
DDC<A>CCC+D4DC<A>DDC<B"
520 C8="B-AB-AB->CC+D4DC<A>CCC+D<B-AB-AB
-B-B>C4C<B-GB-B-B>C<"
530 C9="B-AB-AB->CC+D4DCD4DCDC+C+C+DDDEE
EDDDC+<A>CC+"
540 '<<<< D >>>>
550 D0="V15 L8 O5"
560 D1="@V92 R4A4GA4G32G+32A.AGEGA4A4AGE
GA4A4AGEB32>C16.<B32>C16.<BB-"
570 D2="R4A4GA4G32G+32A.AGEGA4A4AGEGGG+A
EEGG+AGFE"
580 D3="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGA4A
4AGEGGG+A"
590 D4="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+
A4AGEAAGF"
600 D5="@V102 Q7>R8L16@6FFR16FR16FQ8F4Q7
R4.GGR16GR16GQ8G4Q7R4.AAR16AR16AQ8A4Q7R4
.AAAAQ8R8L8AAGFQ7L16"
610 D6="R8FFR16FR16FQ8F4Q7R4.GGR16GR16GL
8Q8GGFDQ7L16R8EER16ER16EQ8E4Q7R4.EEEEL8R
8 Q8@0<EEGA"
620 D7="GGFDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+
A4AGEGGFE"
630 D8="GF+GF+GGG+A4AGEGGG+AGF+GF+GGGG4G
F<B->DDD+E"
640 D9="GF+GF+GGAA4AGA4AGAAAAB-B-B-B-B-B
-B-B-B-A<<A>CC+>"
650 '<<<< E >>>>
660 E0="V15 @V109 O5 L8"
670 E5="R2R8<<@12B-B->CR2R8CCDR2R8CCDR2D
DC<B-"
680 E6="R2R8B-B->CR2CC<BB-AA>A<A4GG+A4A>
A<A>@3A>GFE"
690 '<<<< F >>>>
700 F0="V15 @V109 Y23,5 Y24,150 "
710 G="BH8H8MSH8H8":A="BH8H8MSH8BH8":B="
H8BH8MSH8BH8":GG="Y24,100MSH8MSH8Y24,50M
SH8MSH8Y24,150":C="MSH8MSH8MSH8MSH8"
720 F1=G+A+B+G+G+A+B+G
730 F2=G+A+B+G+G+A+B+GG
740 F3=G+A+B+G+G+A+B+C
750 F="BH16H16H16H16H16H16H16H16MSH16H16
H16H16H16H16H16BH16H16B16H16H16H16H16H16
H16MSH16H16H16H16H16H16H16"
760 F5=F+G+A+B+"MSH16MSH16MSH16MSH16MSH1
6MSH16MSH16MSH16"
770 F6=F+G+A+"MSH16MSH16MSH16MSH16MSH16M
SH16MSH16MSH16Y24,100MSH16MSH16MSH16MSH1
6Y24,50MSH16MSH16MSH16MSH16Y24,150"
780 F8=G+"BH8H8H8CH4BH8MSH8H8"+G+G+A+B+G
G
790 F9=G+A+B+C+"MSH8H8H8MSH8H8H8MSH8H8H8
MSH8MSH8MSH8"+GG
800 '<<<< G >>>>
810 G0="L8 S0 M300"
820 G="CR8M2000CR8M300":A="CR8M2000CM300
C":B="R8CM2000CM300C":GG="M700CCCCM300":
C="M2000CCCCM300"
830 G1=G+A+B+G+G+A+B+G
840 G2=G+A+B+G+G+A+B+GG
850 G3=G+A+B+G+G+A+B+C
860 F="L16CR4..M2000CR4.M300CR16CR4.M200
0CR4..M300L8"
870 G5=F+G+A+B+"M2000L16CCCCCCCCL8M300"
880 G6=F+G+A+"L16M2000CCCCCCCCM700CCCCCC
CCM300L8"
890 G8=G+"CR4M3000C4M300CM2000CR8M300"+G
+G+A+B+GG
900 G9=G+A+B+C+"M2000CR4CR4CR4CCCM300"+G
G
910 '<<<< H >>>>
920 H0="V11 L8 O3"
930 '<<<< I >>>>
940 I0="V10 L8 O5"
950 I5="V11L16B-FB->DFB->DFB-FD<B-FD<B-F
EG>CEG>CEG>C<GEC<GEC<GDFA>DFA>DA>D<AFD<A
FD<AFD<AF>DEFA"
960 I6="B-FB->DFB->DFB-FD<B-FD<B-FEG>CEG
>CEG>C<GEC<B-GE<B-A>C+EA>C+EA>C+EC+<AEC+
<AGEC+<AGEC+<AB>C+V10L8>"
970 '<<<< ディチューン >>>>
980 POKE-1460,90:POKE-1444,60:POKE-1428,
60
990 '<<<< Let's Play >>>>
1000 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1010 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1020 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,A1,F1,G1,A1,C1
1030 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,A2,F2,G2,A2,C2
1040 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,A3,F3,G3,A3,C3
1050 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,A4,F2,G2,A4,C4
1060 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,A5,I5
1070 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,A6,I6
1080 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,A1,F1,G1,A1,C1
1090 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,A2,F2,G2,A2,C2
1100 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,A3,F3,G3,A3,C3
1110 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,A7,F2,G2,A7,C7
1120 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,A8,F8,G8,A8,C8
1130 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,A9,F9,G9,A9,C9
1140 GOTO 1020
```

## Notes' notes ノーツ・ノーツ

はあ〜い、Orcでぇ〜す。とつぜん、このノーツ・ノーツの担当にされちゃいました。新担当者の抱負としてはプログラム的に注目したい部分にスポットライトをあてるコーナーにしたいです。けど今月はオーソドックスなプログラムが多かったので、いつもの作者のコメントと、FM音源初心者Orcの公開質問でいってみます。

■■■THE Labyrinth of Devil《悪魔の迷宮》

松村弘和「全チャンネルを使いきってみました。休んでいるチャンネルがいてはかわいそうでしょ?」

その結果プログラムもちょっと長めになったけど、ディスクに収録されているので安心ですね。



☆「FM音楽館」への投稿募集中/応募要項の詳細は81ページ

## 始まりの部分がキャッチー

日本ファルコム　©日本ファルコム

### ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」

■茨城県　関山健一（19歳）　●ゲームミュージック

今月は、ゲームミュージックがほとんどという構成になりました。投稿のなかでも、あいかわらず圧倒的に量が多い。採用のコツとしては、なるべく作者自身のアレンジを加えたものにする、というのがオフィシャルな見解で、裏情報としては選者の気に入りそうな懐かしいゲームを選ぶ、イントロに命をかける、などの噂がまことしやかに囁かれています。関山クンの作品も、始まりの部分がキャッチーで耳をひきました。

```
10 '●●● SORCERIAN ●●●
20 '●●● 1991  KENICHI SEKIYAMA ●●●
30 '●●● トウゾクタチノトウ・メジャーデーモン ●●●
40 CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1)
50 CALLPITCH(450):CALLTEMPER(3)
60 CALLTRANSPOSE(200)
70 CALLVOICE(@23,@0,@6,@33,@33,@10)
80 CLEAR2000:DEFSTRA-G,T
90 A(0)="BHC1R1"
100 A="BH16R16SBH16R16BH16R16SBH16R16BH1
6R16SBH16R16BH16BH16SBH16R16"
110 A(1)=A+"BH16R16SBH16R16BH16R16SBH16R
16BH16R16SBH16R16BH16SMH16SBH16SH16"
120 A(2)=A(1):FORI=3TO5:A(I)=A+A:NEXT
130 A(6)=A+"BH16R16SBH16R16BH16R16SBH16B
H16SMH16SMH16SBH16SBH16SH16SH16BMH16BMH1
6":A(7)=A+A
140 A(8)=A+A+"SBH12SBH12SBH12SBH12SBH12S
BH12SBH16BH16SMH16SMH16SBH16SBH16SH16SH1
6"
150 B(0)="L16O3B1O5{A#B}BGGEECCGGGGGGGG"
160 B(1)="O3AAAAA>A<AAGGGGG>G<GGFFFFF>F<
FFEEBEG#B>E<B":B(2)=B(1)
170 B(3)="O3AAAAA>A<A>A<AAAAA>A<A>A<DDDD
D>D<D>D<DDDDD>D<D>D"
180 B(4)="O3GGGGG>G<G>G<GGGGG>G<G>G<EEEE
E>E<E>E<EEEEE>E<E>E":B(5)=B(3)
190 B(6)="EEEEE>E<E>E<EEEEE>E<E>E<AAAAA>
A<A>A<AAGGFFEE"
200 B(7)="O3DDDDDDDDDDDDDDDDAAAAAAAAAAAA
AAAA"
210 B(8)="O3DDDDDDDDDDDDDDDDEEEEEEEEEEEE
EEEE{EEEEEE}2E8{EDD-C}8{C-<BB-AGG-FF-}4"
220 C(0)="L16O3D1&D1"
230 C(1)="O6E<BA>E<BA>E<BA>E<BA>E<BA>E<B
A>E<BA>E<BA>E<BAG#AB>CD":C(2)=C(1)
240 C(3)="O5AEAB>C<B>CDE8C8D8E8D8<A>D&D<
A>D<A>D8<A>D&DC<BA"
250 C(4)="O5GDGABAB>CD8<B8>C8D8F8GE&E<B>
CDF8GE&EDC<B":C(5)=C(3)
260 C(6)="O6C<B>CDE<G#AB>D8C8<BG8.AEAB>C
DEG#A<AB>CDC<B>C"
270 C(7)="O6D8<A>D&D<A>D<A>D8<A>D&DC<BG#
A8EA&AEAEA8EA&AB>CE"
280 C(8)="O6D8<A>D&D<A>D<A>D8D8E8F8F8GE&
E<B>CDF8GE&E<G#B>E{GGGGGGGG}2G8<BBGGEE"
290 D(0)="V10L16O6E<BA>E<BA>E<BA>E<BA>E<
BA>E<BA>E<BA>E<BAR2V13"
300 D(1)=C(1):D(2)=C(1)
310 D(3)="O5E8.A8.B8>C8<A8B8>C8<A8FA&AFA
FA8FAFA>DF"
320 D(4)="O5G8.B8.>D8G8D8F8G8<B8EB&BG#EG
#B8EBEBG#F":D(5)=D(3)
330 D(6)="O6G#<G#AB&BEFG#B8A8GE8.ECEG#AB
>CEAE<B>CDC<B>C"
340 D(7)="O4A8FA&AFAFA8FA&AFDD#E8CE&ECEC
E8CE&EG#A>C"
350 D(8)="O4A8FA&AFAFA8FA&AFDD#EG#BG#B>E
<EG#B>DEG#B>EG#BO5{BBBBBB}2B8R8R8C8"
360 E(0)=D(0):E(1)=C(1):E(2)=C(1)
370 FORI=3TO5:E(I)=D(I):NEXT
380 E(6)="O6G#<G#AB&BEFG#B8A8GE8.ECEG#AB
>CEAEDGAFEG#":E(7)=D(7)
390 E(8)="O4A8FA&AFAFA8FA&AFDD#EG#BG#B>E
<EG#B>DEG#B>EG#<G#&{G#G#G#G#G#G#}2G#8R8C
4"
400 F(0)="V10L16O6C<GE>C<GE>C<GE>C<GE>C<
GE>C<GE>C<GE>C<GER2V12"
410 F(1)="O6C<GE>C<GE>C<GDBGDBGDBFCAFCAF
CBG#FEFG#AB":F(2)=F(1)
420 F(3)="O5C8.E8.E8A8E8D8E8F8DF&FDFDF8D
FDFA>D"
430 F(4)="O5D8.G8.A8B8G8A8B8G#8<B>G#&G#E
<B>EG#8<B>G#<B>G#E<B":F(5)=F(3)
440 F(6)="O5BEEG#&G#<B>CEG#8E8E<B8.>C<A>
CEFG#A>C<A>EDGAFEG#"
450 F(7)="O4F8DF&FDFDF8DF&FD<AB>C8<A>C&C
<A>C<A>C8<A>C&CDEA"
460 F(8)="O4F8DF&FDFDF8DF&FD<ABB>EG#EG#B
<B>EG#BB>EG#B>EG#{EEEEEE}2E8C8."
470 G(8)="L8O5R1R1R2R8CCC"
480 T="T140":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
490 SOUND7,&B110001:SOUND6,0
500 PLAY#2,"V14","V15","V13","V13","V12"
,"V14","S0M1000"
510 PLAY#2,B(0),C(0),D(0),E(0),F(0),A(0)
,G(0)
520 FORI=1TO8:PLAY#2,B(I),C(I),D(I),E(I)
,F(I),A(I),G(I):NEXT:GOTO520
```

## 微妙なタッチが女性らしい

日本ファルコム　©日本ファルコム

### ソーサリアン「アンナの竪琴」

■茨城県　はやせみき♥（18歳）　●ゲームミュージック

こういったコーナーには珍しい女性の作品です。音楽にもおとこっぽいとか女性らしいとかは当然あるのであって、譜面とにらめっこして作ったとはいっても、微妙なタッチとかにあらわれてくるものがあります。イントロから曲に入った瞬間のていねいな感じとかベースの音色や音量の地味さとかが判別のポイントなのです。まあ、他にも日本人ぽいとか夏っぽいとか、いろいろな分類基準があって、そういうのを考えるのはおもしろい。

```
10 CLEAR 4000
20 CALLMUSIC(0,0,1,2,1,2):POKE&HFA3C,24:
POKE&HFA6C,12
30 CALLVOICE(,@51,@48)
40 PLAY#2,"T120O4V7Q7","T120O3V10Q7","T1
20O3Q7","@48V12","T120S10M9000O3","T120O
3V10","T120O3V10"
50 CALLBGM(1)
60 A$="L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-GE>AE<
BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<BGE>l26GE<BGE<B>>
l24E<BGE<BG>BGE<BGES0M900"
70 B$="@16R32L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-
GE>AE<BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<BGE>l26GE<B
GE<B>>l24E<BGE<BG>BGE<BGE"
80 C$="@16R16L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-
GE>AE<BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<BGEl26GE<BG
E<B>>l24E<BGE<BG>BGE<BG"
90 D$="@7R16R32L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<
B-GE>AE<BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<BGEl26GE<
BGE<B>>l24E<BGE<BG>BGE<BQ8@6"
100 E$="R8L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-GE>
AE<BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<BGEl26GE<BGE<B
>>l24E<BGE<BG>BGE"
110 F$="@16R8L32B>CEGB>EGBGE<BGE>B-GE<B-
GE>AE<BGE<B>>B-E<BGE<B->>BGE<BGE>GE<BGEG
E<BGE<B>>E<BGE<BG>BG"
120 A1$="V15T78@15L16O4Q8EGB>EGB>E<BGE<B
GEGB>EGB>E<BGE<BGEGBGB>EGEGB>EGBGEGE<B>E
<BF+BF+<BEGB>EGB>E<BGE<BGEGB>EGB>E<BGE<B
GEGBGB>EGEGB>EGBGDG<B>D<F+ADF+<A>D"
130 B1$="T78@16L16R16O4Q8EGB>EGB>E<BGE<B
GEGB>EGB>E<BGE<BGEGBGB>EGEGB>EGBGEGE<B>E
<BF+BF+<BEGB>EGB>E<BGE<BGEGB>EGB>E<BGE<B
GEGBGB>EGEGB>EGBGDG<B>D<F+ADF+<A>"
140 C1$="q8O3T78L2E.D.C#.C4.D4.E.D.C#.D.
"
150 D1$="T78L4O5E2R8L16F#GL4<B.E.>B2E8F#
8GA8F#32G32F#4r16L4E2R8L16F#GL4<B.EF+8G2
.&G.F+."
160 E1$="V12T78L4O4B2.E.<B.>>C#2.E4F#8D3
2E32D4D16L4O4B2.E.<B.>E2.D4.D4."
170 F1$="T78V12L4O5E2E8L16F#GL4<B.E.>B2E
8F#8GA8F#32G32F#4F#16E2E8L16F#GL4<B.EF+8
G2.&G.F+."
180 A2$="@6L8g4.GF#DE2.A4.ABAG4AF#GAG4.G
ABG4.GABE4.EF#GB4>C8<A4.&A2..."
190 B2$="R16@43L8<G4.GF#DE2.A4.ABAG4AF#G
AG4.GABG4.GABE4.EF#GB4>C8<A4.&A2.."
200 C2$="L2<G.>C.<A.>D4.D#4<B8>E.D.C#.D.
&D..."
210 D0$="s0m500L16B>DGDGB>D<BGBGDCEGEG>C
EC<G>C<GE<A>C#EC#EA>C#<AEAEC#<A>DF#AF#D<
A>D#F#D#<A>D#":DA$="<B>EGEGE<B>EGEGE":DB
$="G4A8F#1":D2$=D0$+DA$+DA$+DA$+DB$
220 E0$="V10L16B>DGDGB>D<BGBGDCEGEG>CEC<
G>C<GE<A>C#EC#EA>C#<AEAEC#<A>DF#AF#D<A>D
#F#D#<A>F#":EA$="<GB>E<B>E<BGB>E<B>E<B>"
:EB$="D4D8D4.D2...":E2$=E0$+EA$+EA$+EA$+
EB$
230 F0$="V10R16L16B>DGDGB>D<BGBGDCEGEG>C
EC<G>C<GE<A>C#EC#EA>C#<AEAEC#<A>DF#AF#D<
A>D#F#D#<A>":FA$="G4A8F#4.F#2...":F2$=F0
$+DA$+DA$+DA$+FA$
240 X1$="V13T75L16O4EGBO5EGBO6EO5BGEO4BG
EGBO5EGBO6EO5BGEO4BGEGBGBO5EGEGBO6EGBGEG
EO5BO6EO5BF+BF+O4BEGBO5EGBO6EO5BGEO4BGEG
BO5EGBO6EO5BGEO4BGEGBGBO5EGEGBO6EGBGDGO5
BO6DO5F+ADF+O4AO5D"
250 Y1$="V11O3T75L2E.D.C#.C4.D4.E.D.C#.D
."
260 Z1$="T75L4V13O5E2E8L16F#GL4O4B.E.O5B
2E8F#8GA8F#32G32F#4F#16L4E2E8L16F#GL4O4B
.EF+8G2.G.F+."
270 X2$="S10M25000L8O4g4.GF#DE2.A4.ABAG4
AF#GAG4.GABG4.GABE4.EF#GB4O5C8O4A2.."
280 Y2$="L2O2G.O3C.O2A.O3D4.D#4O2B8O3E.D
.C#.D.D.."
290 E0$="V10L16BO5DGDGBO6DO5BGBGDCEGEGO6
CECO5GO6CO5GEO4AO5C#EC#EAO6C#O5AEAEC#O4A
O5DF#AF#DO4AO5D#F#D#O4AO5F#":EA$="O4GBO5
EO4BO5EO4BGBO5EO4BO5EO4BO5":EB$="D4D8D4.
D2..":Z2$=E0$+EA$+EA$+EA$+EB$
300 PLAY#2,B$,D$,F$,"",A$,C$,E$
310 PLAYX1$,Y1$,Z1$
320 PLAY#2,"","","","",X2$,Y2$,Z2$
330 PLAY#2,A1$,C1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
340 PLAY#2,A2$,C2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
350 GOTO 330
```

## GMに生きるフュージョン

SEGA　©SEGA

### ストライクファイター「HYPER HOPPER」

※ディスクには収録されていません。

■福岡県　大鶴暢彦（15歳）　●ゲームミュージック

せいぜいカシオペアと歌謡曲のバックに残っただけと思っていたフュージョンは、見事にゲームミュージックに生きています。S.S.T.バンドなんてちゃんとライブもやってるし、「ゲームはやったことないけど、ゲームミュージックは大好き」なんていう大鶴クンみ

**■■■ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」**
関山健一「テンポが少し速めなのでもうちょっと遅いほうがいいかもしれない」とのことです。MMLを代入する文字列に配列を使うとPLAY文がすっきりしてきます。

**■■■ソーサリアン「アンナの竪琴」**
はやせみき♡「譜面とテープの音と、必死ニラメッコして作った曲です。みんなにも、アンナの美しい竪琴が届きますように……」
わーい、女の子だ。

**■■■ストライクファイター「HYPER HOPPER」**
大鶴暢彦「この『ストライクファイター』をしたことはありませんが、S.S.T.の曲は大好きです。独特な感じのハーモニー、スピード感あふれるベースやドラム、も一最高です」
PSGのドラムは行160～200のように設定しておくとわかりやすいです。

たいなファンも出てくるわけですな。

フュージョンが革新的だったのは、プレイヤーが前面に出る音楽だった、ということでテクニックがないと問題外なのであった。

```
10 CLEAR2000
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 PLAY#2,"V1305L8","V1305L8","V1304L8",
"V1304L8Q8","V1303L16Q7","V1202L16Q7@12"
,"V10@A15","L64","S0L16","L6404":ONXGOTO
 1150
40 T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$,T$,T$:SOUND7,170:SOUND6,15
50 '
60 DIMZ%(15):FORI=0TO15
70 READZ$:Z%(I)=VAL("&h"+Z$)
80 NEXTI
90 CALLVOICECOPY(Z%,@63)
100 CALLVOICE(@24,@24,@24,@6,@63,@12)
110 DATA 0,0,0,0
120 DATA 0C22,0061,0,0
130 DATA 20,3FC2,30,0
140 DATA 30,9FE5,70,0
150 ' psg drams
160 SD$="O3V15GV14FV13Ev13D"
170 MH$="O4V15EV14DV13C<V12B"
180 MM$="O4V15C<V14BV13AV12G"
190 MB$="O3V15AV14GV13FV12E"
200 PA$="V14G+V13GV12G-V11F"
210 '
220 G$=MB$+MB$+MH$+MH$+MM$+MM$+MB$+MB$:G
G$=MB$+SD$+MB$+MB$+SD$+MB$+SD$+"V15GV14F
V13E"
230 H$="L16S0M2000CCM2500CCM2200CCM2000C
C":HH$="CM3000CM2000CCM3000CM2000CM3000C
C"
240 F$="B16B16B16B16B16B16B16B16":FF$="B
16S!16B16B16S!16B16S!16S!16"
250 A0$="R4A-.B-16&B-2"
260 B0$="R4D+.D+16&D+2"
270 C0$="R4E.F+16&F+2"
280 D0$="R4E-8.E-16&E-2"
290 E0$="F+B>C+G-FC+B<A-8>A-<A-A->G-<A->
G-A-<"
300 F0$="B!H16B!H16H8B!H16S!16H16B!H16H1
6B!H16B!H16R16S!M8H8"
310 H0$="M500CCR8CM3000C8M500CR16CCR16M3
000C8"
320 A1$="R4B-.>C16&C2<"
330 B1$="R4F.F16&F2"
340 C1$="R4F+.A-16&A-2"
350 D1$="R4F.F16&F2"
360 E1$="A->D-E-B-AE-D-<B-8>B-<B-B->A-<B
->A-B-<"
370 A2$="R4>C.D16&D2<"
380 B2$="R4G.G16&G2"
390 C2$="R4A-.B-16&B-2"
400 D2$="R4G.G16&G2"
410 E2$="B->E-F>C<B-FE-C8>C<CCB-CB->C<<"
420 A3$="R4>A.A16&A2<"
430 B3$="R4>D.E16&E2<"
440 C3$="R4<B-.>C16&C2"
450 D3$="R4G.A16&A2"
460 E3$=">CFG>D<CGFD8>D<DD>C<D>CD<"
470 A4$="R4>A.F16&F2<"
480 B4$="R4>E.C16&C2<"
490 C4$="R4C.D-16&D-2"
500 D4$="R4A.>C16&C2<"
510 E4$="<DGA>DE-A-B-<E-8>E-<E-E-A-E->D-
E-"
520 A5$="O7V12L16D+4C+4<G+8.A+8.G+8."
530 B5$="O6V12L16G+4G+4D+8.C+8.D+8."
540 C5$="O5V12L16B4A+4B8.>C+8.<B8."
550 D5$="V15L16O6D+4C+4<B8.>C+8.D+8."
560 E5$="O2F+4G+4>C+8.<G+8.F+8.":EE$="@3
3"+E5$
570 FX$="S!MH16H16H16H16B!H16S!MH16H16B!
H16S!MH16H16B!H16H16H16":F1$="B!H16H16H1
6H16"+FX$
580 HX$="M3000C8R8M500CM3000C8M500CM3000
C8M500C":H1$="M500CR8."+HX$
590 I0$=PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA
$+"R8."+PA$
600 A6$="G+G+R16G+R16G+R16A+8.>C+8.D+4."
610 B6$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.G+4."
620 C6$="BBR16BR16BR16A+8.>D8.<B4."
630 D6$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.D+4."
640 E6$="F+F+R16G+r16G+r16>C+8.<A8.F+4."
650 FY$="B!H16B!H16H16S!MH16H16B!H16S!MH
16B!H16S!MH16H16H16S!MH16H16B!H16H16":F2
$=FY$+"R8B!16B!16"
660 HY$="M500CCR16M3000C8M500CM3000CM500
CM3000C8R16M3000C8M500CR16":H2$=HY$+"R8C
C"
670 I1$="R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R
8."+PA$+"R8."
680 A7$="C+4<G+8.A+8.>D+8."
690 B7$="A+4D+8.C+8.G+8."
700 C7$=">C+4<B8.>C+8.<B8."
710 D7$="C+4<B8.>C+8.D+8."
720 E7$="G+4>C+8.<G+8.F+8."
730 F3$=FX$
740 H3$=HX$
750 I2$=PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA
$
760 A8$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.C16&C4"
770 B8$="G+G+R16G+R16G+R16A+8.A16&A4"
780 C8$="BBr16Br16Br16>C+8.C16&C4"
790 D8$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.E16&E4"
800 E8$="F+F+R16G+R16G+R16A8.>D16&D4"
810 F4$=FY$
820 H4$=HY$
830 I3$="R8."+PA$+"R8."+PA$+"R8."+PA$
840 A9$="D+4<G+4B8.>C+8.D+8."
850 B9$="G+4C+4C+8.D+8.E8."
860 C9$="B4G+4G+8.G+8.A+8."
870 E9$="C+4F4<G+8.A+8.>C8."
880 F5$="B!4"+FX$:H5$="M500C4"+HX$
890 AA$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+8.D+8&D+
1"
900 BA$="EER16ER16ER16E8.A8.G+8&G+1"
910 CA$="A+A+R16A+R16A+R16A8.>C+8.C8&C1"
920 DA$="D+D+R16D+R16D+R16C+8.F+4F32E32D
+1"
930 EA$="CCR16CR16CR16<B8.B8.A+4A+R16A+R
16A+R16A+R16A+R16A+R16A+R16"
940 F6$=FY$+"B!H16H16H16H16S!MH16H16H16H
16B!H16S!MH16B!H16B!H16S!MH16H16B!H16H16
"
950 H6$=HY$+"M500CR8.M3000C8R8M500CM3000
CM500CCM3000C8M500CR16"
960 I4$="R8."+I0$+"R8."+PA$+"R8."+PA$
970 AB$="<B4>C+4D4E4"
980 BB$="F+4G+4A4B4"
990 CB$="D+4F4F+4G+4"
1000 DB$="Q7F+AFF+G+G+G+AG+BF+G+AB>C+D+"
1010 EB$="C+8>C+<C+D+8>D+<D+E8>E<EF+8>F+
<F+"
1020 F7$="B!S!C!8S!M16B16B!C!8S!M16B16B!
C!16S!M16B16B16B!S!C!16B16B16R16"
1030 G0$="R8."+MB$+"R8."+MB$+"R8"+MM$+MB
$+"R16"+MM$+"V15Av14G"
1040 H7$="M5000C8M3000CM2000CM5000C8M300
0CM2000CM5000CM3000CM2200CM2000CM5000CM2
200CM2000C"
1050 AC$="C+C+R8<C+R8>C+"
1060 BC$="A+A+R8<A+R8>A+"
1070 CC$="F+F+<G+<G+>F+G+<G+>F+"
1080 EC$="V15G+>C+D+F+G+>C+D+G+V12"
1090 F8$="S!M16S!M16B16B16B!16B16B16B!C8
R8.B!16B!16S!M8"
1100 G1$="R8"+MH$+MM$+"R16"+MM$+MB$
1110 H8$="M3000CCM2500CM2200CM500CM2200C
M2000CM5000C8R8.M500CCM3000C8"
1120 '
1130 PLAY#2,"","","","","","",F$,G$,H$
1140 PLAY#2,"","","","","","",FF$,GG$,HH
$
1150 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$,F0$,
"",H0$
1160 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,E0$,F0$,
"",H0$
1170 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,F0$,
"",H0$
1180 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,F0$,
"",H0$
1190 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$,F0$,
"",H0$
1200 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$,F0$,
"",H0$
1210 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,F0$,
"",H0$
1220 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,E4$,F0$,
"",H0$
1230 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,EE$,F1$,
"",H1$,I0$
1240 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,E6$,F2$,
"",H2$,I1$
1250 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,E7$,F3$,
"",H3$,I2$
1260 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,E8$,F4$,
"",H4$,I3$
1270 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D5$,E9$,E9$,F5$,
"",H5$,I0$
1280 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,EA$,F6$,
"",H6$,I4$
1290 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,EB$,F7$,
G0$,H7$
1300 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,EC$,F8$,
G1$,H8$
1310 X=1:GOTO 30
```

もともとウィザードリィ3には音楽が付いていなかったのですが、日本版ができるにあたって羽田健太郎氏の音楽が加えられたわけです。音楽としては中途半端なラテン・タッチがとっても日本的で、好き嫌いはともかくウィザードリィの世界に似合った音楽とは思えないのですが……。ＰＩＸＹクンはPSGの音とかを工夫して、軽快なノリを出しています。この曲もディスクに入っていないので、自力で入力してください。

```
10 CALLMUSIC(0,0,2,2,2)
20 CLEAR9999:DEFSTRA-T
30 POKE&HFA3C,24:POKE&HFA4C,24
40 SOUND 7,49:SOUND 6,5
50 T="T120":PLAY#2,T,T,T,T
60 '
70 A0="V15O4L8Q6@10"
80 A1="GB>DGF4AFR8DGR8R2<DFB->DE4C<A>F4D
FGR4."
90 A2="R4GR8F+R4.R4GR4.F+R8FR4.R4F+R8":A
2=A2+A2
100 A3="<CF16C16<B16>F<B16>R16E<B16A>E>"
:A3=A3+A3
110 A4="@36>R8C<B16>DF16AB12G6ER16L16EFG
AC+D24F24A24G2R8FGFEDC<B4&BA>CER16FA>C<B
GF<B>D8.C&C4"
120 A5="R8F8F12F12F12E8.G&G4R8F8F12G12A1
2B8.G&G8E8R8FAR16DEFG8.E&E8G8R8C<AB>C8DC
2"
130 A6="<@22R8L8C+D+B24G+24A24G+<B>C+ER1
6A16B16>C+16<BF+G+2R8ED+F+G+BC+4R16L16C+
EC+D+EF+>C+<B4&BG+F+E"
140 A7="L8R16A&A16<B>BR16G+&G+16<B>ER16A
A16D+16F+16A16>C+16<B2R8C+D+B24G+24A24G+
<B>C+EG4G4R16GG16GR8"
150 '
160 B0="V13O4L8Q6@10"
170 B1="<B>DGBA4>C<AR8GBR8R2<FB->DFG4ECA
4F+ABR4."
180 B2="R4BR8A+R4.R4BR4.AR8GR4.R4AR8":B2
=B2+B2+">"
190 B3="V15@00"+A3:B4=B3+B3
200 BX="O4EAD+16AD16R16G+D16E16<B16>C+":
B6=BX+BX+BX+BX
210 B7=BX+BX+BX+"CFC16FC16<B16>F16G16>D1
6G16R8"
220 '
230 C0="V15O4L8Q5@48"
240 C1="GR8<G>R8DR8FR8GR4C+Q8D4Q6V13GV15
R8B-R8<B->R8CR8ER8DR8D4G<GAB>"
```



## Notes' notes ノーツ・ノーツ

**■■■ウィザードリィ3「ボルタック商店」**

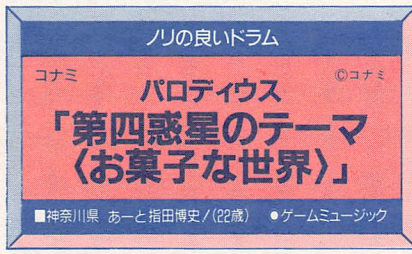
ＰＩＸＹ「テープを少しアレンジしたものです。ノリがいいので送ったら大当たり／」

GMや一般曲でも、自分だけのオリジナルなものはほしいですね。

**■■■パロディウス「第四惑星のテーマ〈お菓子な世界〉」**

あーと指田博史／「ポイントはやはり斬新なFMオンリーのスネアでしょう。あとはPSGのマシン語制御だな。でもマシン語さっぱりわかりません(悲)」

PSGのマシン語というのはどこのことをいっているのでしょうか。マシン語は勉強してね。

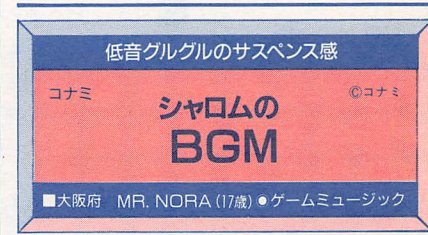
```
250 C2="C4R4R4<G4>C4R4<B-4>R4R4<F4B-4R4>
":C2=C2+C2
260 C3="O4L4Q4D<G>C<G>":C3=C3+C3
270 C4=C3+C3
280 CX="O5<F+BE>C+":C6=CX+CX+CX+CX
290 C7=CX+CX+CX+"DD<G16>F16B16F16B8R8"
300 GOSUB 410
310 '
320 PLAY#2,A0,B0,C0,D0
330 PLAY#2,A1,B1,C1
340 PLAY#2,A2,B2,C2
350 PLAY#2,A3,B3,C3,D3
360 PLAY#2,A4,B4,C4,D4
370 PLAY#2,A5,B4,C4,D4
380 PLAY#2,A6,B6,C6,D4
390 PLAY#2,A7,B7,C7,D7
400 GOTO 360
410 D0="L4SM1000"
420 DX="M200CM4000C":D3=DX+DX+DX+DX:D4=D
3+D3
430 D7=D3+DX+DX+"M4000CCR16C8C16C8R8"
440 RETURN
```

原曲は、パロディウスというよりはドボルザークというべきでしょうが、「この世界は寺内タケシ(今でも現役のエレキ・ギターのオーソリティ)に近い」という発言もありました。リストの長さはさほど長くないけれど内容は豊富。指田クンは、以前投稿していたものを改良して送ってくれて、ついに採用の運びとなりました。テンポが速いので、部分的に少しリズムがこけちゃうところがあるものの、ノリの良いドラムはカッコイイ。

```
100 'ﾊﾟﾛﾃﾞｨｳｽ 4ﾒﾝ -おかし な せかい- (C)KONAMI
110 CLEAR 2800:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
120 DEFSTR A-J,T
130 SOUND6,0 :SOUND7,&B00001001
140 '/////// FM A PART
150 A0$="@38 O5 L8 V7 E2F+4G4 F+4.E8E2"
160 A1$="ER8L16<EGB>EL8D4<B.>D16 E2L16<D
EF+GAGF+D"
170 A3$="ER8L16<GB>EGL8B4<B.B16> L16EE8F
+F+8GG8AA8GF+ED<EE8F+F+8GG8AA8GF+EG32G32
"
180 A4$="O4L32C16.E  G16GG A16GA-G16GG L
16>C<BAG L32GF+FED16GG"
190 A5$="C16.EG16GG D16BBB16BBA8>D8<G8.G
G"
200 A7$="C16.EG16GG F+16.A>C16CD E4D4"
210 A8$="L16 C4.GG "
220 A9$="G4.GGG4.GG "
230 AA$="GF+FEDC<BAG4@33V10Y16,2Y32,23@W
32Y16,244Y32,22@W32Y16,230@W32Y16,217@W3
2Y16,205@W32Y16,194@W32Y16,182@W32Y16,17
2@W32"
240 '/////// FM B PART
250 B0$="@38 O4 L8 V7 B2>D4E4 C4.CC2"
260 B1$="<BR8L16<B>EGBL8A4F+.A16 B2<L16A
B>DEF+ED<A"
270 B3$="<BR8L16EGB>EL8F+4<F+.F+16 L16BB
8>DD8EE8EE8ED<BA<BB8>DD8EE8EE8ED<B>E32E3
2"
280 B4$="O3L32A16.>CE16EE D16DE-D16DD L1
6GGEE L32DDDD<B16>DD"
290 B5$="<G16.>CE16EE <B16>GGG16GG G8F+8
D8.DD"
300 B7$="<G16.>CE16EE C16.FA16AA G4F4"
310 B8$="L16E4.>DD"
320 B9$="D4.DDD4.DD"
330 BA$="ED+DC<BAGF+D4@33V10Y17,194Y33,2
2@W32Y17,182@W32Y17,172@W32Y17,69Y33,21@
W32Y17,51@W32Y17,34@W32Y17,17@W32Y17,2@W
32"
340 '/////// FM C PART
350 C0$="@38 o4 L8 V 7 G2A4B4 A4.A8A2"
360 C1$="GR8L16<GB>EGL8F+4D.F+16 G2L16<F
+GAB>C+<BAF+"
370 C3$="GR8L16<B>EGB>L8D+4<D+.D+16 L16G
G8AA8BB8>CC8<BAGF+<GG8AA8BB8>CC8<BAG"
380 C4$="@33 O3 V5 L16R16GR16GR16GR16G R
16GR16GR16GR16G"
390 C5$="R16GR16GR16BR16B DF+DF+DBDB"
400 C7$="R16GR16GR16>C<R16A GBGBFBFB"
410 C8$="CDCDC4"
420 C9$="@38 O5 V7  < R8E8F4.E8F4"
430 CA$="Y34,32 R8F8R8F4<<G16 Y34,0"
440 '/////// FM D PART
450 D0$="@16V8 O5 L16 E<B>D<B>E<B>D<B>E<
B>D<B>E<B>D<B> E<A>C<A>E<A>C<A>E<A>C<A>E
<A>C<A>"
460 D$="EDC<BAGF+EDEF+GAGF+D"
470 D1$="E<GBG>E<GBG>E<GBG>E<GBG>"+D$
480 D3$="E<GBG>E<GBG>D+<F+AF+>D+<F+AF+>"
+D$+">"+D$
490 DW$="Y19,2Y35,31@W64Y19,244Y35,30@W6
4Y19,230@W64Y19,217@W64"
500 D4$="O6 V3 @3 L32 C16.EG16GGA16GA-G1
6GG L16>C<BAGR16>"+DW$+"Y35,14 <DG32G32"
510 D5$="L32 C16.EG16GGD16BBB16BB A8>D8<
G8>"+DW$+"Y19,205@W64Y19,194@W64"
520 DX$="Y19,172@W64Y19,69Y35,29@W64Y19,
51@W64Y19,34@W64Y19,17@W64Y19,2@W64"
530 D7$="L32 C16.EG16GGF16.>CC16CD D8 Y1
9,194Y35,30@W64Y19,182@W64"+DX$+"Y35,13
C8 Y35,30"+DX$
540 DY$="Y19,172Y35,30@W64Y19,69Y35,29@W
64Y19,51@W64Y19,34@W64Y19,17@W64Y19,2@W6
4Y19,244Y35,28@W64Y19,230@W64Y35,12"
550 D8$="C8"+DY$+DY$+"<<V8D16D16"
560 D9$="<> V7 @38R8C+8D4.C+8D4"
570 DA$="Y35,32 R8D8R8D4<<D4. Y35,0"
580 '/////// FM F PART
590 F0$="@33 O2 V8 L16 E>E<E>E<E>E<E>E<
E>E<E>E<E>E<E>E< A>A<A>A<A>A<A>A< A>A<A>
A<A>A<A>A<"
600    F$="E>E<D>D<C>C<<B>B< A>A<G>G<F+>F
+<B>B<"
610 F1$="B>B<B>B<B>B<B>B< B>B<B>B<B>B<B>
B"+F$
620 F3$="B>B<B>B<B>B<B>B< B>B<B>B<B>B<B>
B"+F$+">"+F$
630 F4$="O3CE<G>EDF<G>F CE<G>EDF<G>F"
640 F5$="CE<G>EDGDG<DADADBDB"
650 F7$="CE<G>EFACA<G>D<G>D<F>D<F>D"
660 F8$="<CGCGC4"
670 F9$="L32 G16>GG<G16>GG <G16>GG<G16>G
G":F9$=F9$+"<"+F9$
680 FA$="<G16>GG<G16>GG <G16>GG<G16>GG <
G16>GG<F+16>F+F+<F16>FF<E16>EE"
690 '/////// FM DRUM
700 G$="B16B16SM16B16B16B16SM16B16 B16B1
6SM16B16B16B32B32SM16B16"
710 G0$="V15 y55,1 Y39,2"+G$+G$
720 GX$="B16B16SM16B16B16B16SM16B16 B16B
32B32SM16B32B32SM32SM32B16SM16SM16"
730 G1$=G$+GX$
740 G3$=G$+GX$+GX$
750 GZ$="B16SM16B16SM16":G4$=GZ$+GZ$+GZ$
+GZ$
760 G5$=GZ$+GZ$+"SM16Y39,5V10H16V15Y39,2
SM16Y39,5V10H16V15Y39,2SM16Y39,5V10C16V1
5Y39,2SM16SM32SM32"
770 G6$="B16B16SM16B16B16SM16B16SM16":G6
$=G6$+G6$
780 G8$="B16B16SM16B16B16SM16SM16SM32SM3
2"
790 G9$="SM16B16B16B16B16B16Y39,5V10H16Y
39,2V15B16":G9$=G9$+G9$
800 GR$="SM16B16SM16SM16":GA$=GR$+GR$+GR
$+"Y24,160BM32BM32 Y24,100BM32BM32 Y24,5
0BM32BM32BM32BM32 Y24,192"
810 '/////// PSG DRUM
820 H$="BB8BBB8B BB8BBB32B16.B"
830 H0$="L16 S0 M15"+H$+H$
840 HX$="BB8B BB8B BB32B16.B32B16.BR8"
850 H1$=H$+HX$:H3$=H$+HX$+HX$
860 H4$="L8 BBBB BBBB L16"
870 H5$="L8 BBBB L16"
880 H6$="BB8BB8B8 BB8BB8B8"
890 H8$="BB8BB8.B32B32"
900 H9$="R16BBBBB8B 8BBBBB8B"
910 HA$="R16B4B4B8. L32BBBBBBBB"
920 T="T115":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
930 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,F0$,G0$,H0$
940 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,G1$,H1$
950 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,F0$,G0$,H0$
960 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,F3$,G3$,H3$
970 '   ♥
980 PLAY#2;A4$,B4$,C4$,D4$,F4$,G4$,H4$
990 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,F5$,G5$,H5$
1000 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,F4$,G6$,H6$
1010 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,F7$,G6$,H6$
1020 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,F8$,G8$,H8$
1030 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,F9$,G9$,H9$
1040 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,FA$,GA$,HA$
1050 GOTO 930
1060 'By H.Sashida 91/07/27
```

低音グルグルのサスペンス感

コナミ ©コナミ

## シャロムのBGM

■大阪府 MR. NORA (17歳) ●ゲームミュージック

プログラムは短いけれど、非常にセンスの優れていたのがMR.NORAクンのこの作品。低音のほうでグルグルと鳴っている音がサスペンス感を盛り上げます。自分の耳でメロディーを取り、あとは適当に伴奏を付けたそうなんだけど、ツボを的確に押さえています。短いプログラムで、音響効果に集中するというやりかたは、打ちこみの作業全体を考えるとたいへん効率的です。こういった投稿も増えると嬉しい。

```
10 '┌─────────────────────────────┐
20 '|                             |
30 '|    1990 Programed by MR.NORA |
40 '└─────────────────────────────┘
50 '
60 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
70 CLEAR 1000
80 T$="T116"
90 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$
100 '
110 A1$="@3V15@V96"
120 B1$="@12V12O3L8G1&G1"
130 C1$="@12V15O3L1F+&F+"
140 D1$="@33V12O3L1F&F"
150 E1$="@62V10O4L1C"
160 R1$="V15CB1"
170 '
180 A$="Q5@V112L8CD-@V72CD-@V48CD-@V16CD
-":A2$="Q8@V96O5L4CD-GF+2>CD-GF+2>"+A$
190 B2$="Q8@V96CCCD-CCCD-CD-CCCD-CCCD-CD
->"+A$+"<
200 C2$="R1R1."+A$
210 D2$="C&C4C&C4C1"
220 E2$="C1RC1RC3"
230 R2$="V15B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4B4V10B4V
5B4V1B4"
240 '
250 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,R1$
260 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,R2$
270 PLAY#2,C2$,B2$,C2$,D2$,E2$,R2$
280 GOTO 260
```

■■■シャロムのBGM

MR.NORA「ポイントはリストが短いこと(REM文2分の1画面、演奏2分の1画面)、そして@19の音(ヴィ゛ャ゛オ゛オ゛オ゛という音)ですか」ところで、この曲は最初に王様に会うときに流れるBGMだそうです。曲名はコナミさんに問い合わせてもわからなかったので「BGM」としました。

●●●Orcからの質問

常連のみなさんが、よく使われる、POKE&HFA3C, 数字 のような命令がありますよね。デチューンということですが、それがどういう作用をするのか音源初心者のOrcにはわからないのです。
そこでこのBASICの命令の意味がわかる人、詳しく教えてほしいのです。うまく教えてくれた人には心ばかりのお礼をさしあげます。
「FM音楽館ノーツ・ノーツ／Orcに教えてやる」係までよろしくお願いしますね。
じゃあ今月はここまで。

FM音楽館 特別講座 「音楽」の知識

講師 よっちゃん

# ③ 二声の不思議

## ブルガリアの合唱

**†ブルガリアの合唱について**

ブルガリアの女性合唱、具体的にはフィリップ・クーテフ合唱団は、東欧が自由化される前あたりにずいぶん話題になって(きっかけはイギリスのニューウェーブのレーベルがCDを作り、それが日本のCMに使われたことだったのですが)2度来日もしました。当時は、クラシックの発声とは異なる地声のコーラス(民謡の歌い方に近い)が論議の的で、その後近年に至るまでのワールド・ミュージックの流行の先駆けにもなったのですが、ハーモニーという点から考えると、気持ち良い和声の一つの源流を明確に示しているので、前回のトッド・ラングレンの話の続きとして(ジャンルの飛び方はすごいけど)取り上げてみることにしました。

**†今月のプログラム**

硬い話はともかくまずは下のプログラムを聴いてみてください。付録ディスクに「MOTHER.FMZ」というファイルで入っています。ちょっと不思議で美しい二声のメロディーが響きます。何回も繰り返されるのを聞いているうちに、だんだん気持ち良くなってくる。

もとはブルガリアの民謡で、

1. ソロ
2. 2人で二声のコーラス
3. 数人で上のメロディをユニゾン・コーラス
4. 全員で二声のコーラス

という4つの構成を何回か繰り返して歌います。ソロ→全員という普通の民謡のかけあいコーラスの発展した形態です。

**†ブルガリアの合唱の特徴**

では、このプログラムを例にとりながら、ブルガリアの合唱の特徴を説明していくことにしましょう。まず、女性だけのコーラスなので音域はさほど広がらず、クラシックのように各パートがはっきりとわかれてはいません。2段の譜面で上のパートは常に繰り返される主旋律ですが、下のパートは始めと終わりが主旋律と同じで、そのあと主旋律より少し低い音域を流れていきます。普通のクラシックやポップスのコーラスでは、主旋律と3度(ドに対するミの音)や5度(ドに対するソの音)の関係を保ちながら、ほぼメロディと同じリズム形で進むことが多いのですが、ブルガリアの合唱では2つのパートの音の離れ具合はきっちりと固定されたものではなく、3度、5度、オクターブ下などを揺れ動いていきます。

クラシックのオーケストレーション(管弦楽法)の中で似た考え方を探すと、対位法という技法があって、1つのメロディー・ラインに対して対比となるように、例えば上昇するラインに対しては下降するラインを、細かいリズム形に対しては長い音符を、といったやりかたで2つ以上のメロディ・ラインをつないでいくものがあります。もっとも代表的で美しいのは、バッハのオルガン曲でしょう。これはクラシック音楽の中では当然学習すべき基本の1つなのですが、単なる和声法とちがってそれぞれのラインの配分などはきれいに仕上げるのが難しい項目でもあります。ポピュラー音楽の中でも、ビートルズのベース・ラインなどには、ロックンロールの範囲を超えた対位法的傾向があります。今回のブルガリア合唱は、対位法というほどの明確なものではありませんが、むしろクラシック音楽の源とも思えるような、民謡的な節回しと効果的なコーラスの見事な組み合わせになっています。

**†コード・ネームの弱点**

ポップスでは、現在小節単位の和声を限定するコード・ネームが主に用いられていて、ベース・ラインや伴奏パートは、メロディと組み合わせるよりは、安易にコード・ネームで決められがちなのですが、ブルガリアの合唱のように役割を限定せずにそれぞれのラインを組み合わせていくほうが少しの材料でいきいきとした音楽になるぞ、といいたかったわけです。

お母さん、お願い　ブルガリア民謡

■試聴用サンプルプログラム　MOTHER. FMZ

```
10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A$="@36O5L4T120V15A>CE2G8E8EE8D8D8C8C
8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B$="@36O5L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8FF8E
8DECFGAA2"
40 PLAY#2,A$
50 PLAY#2,A$,B$
60 GOTO 40
```

投稿ありがとう

# 8月期整理分（11月情報号採用対象分より）

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、11月情報号掲選考のために8月でしめ切った方たちの分です。複数投稿の場合は「他②（他に2作品の投稿あり）」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

## ファンタム

●北海道
ボクは忍者　他①／佐藤貴行
KING OF SLIME／黒澤勝士
バットの魔術師　他①／橋爪健二
●青森県
究極パズル／横山勇太
Lost balance／村林恒
地球を守れ　他①／鳥谷部達也
SHOT YOU　他①／五戸康一
国道4号線　他①／東大亮
上昇気流バスケットボール／村林恒
TWELVE HEROES／五十嵐良雄
●宮城県
PIPE WAY／佐藤敏博
グリコマンの逆襲　他①／三浦伸之
POKERIS／阿部俊一郎
●秋田県
オルガン／鈴木隆行
●山形県
Lead－Rubber－Plastic－BALL／高橋剛
RECEIVE　他①／小松健彦
GE／尾形純
●茨城県
フルーツ大好き／畠山達也
SNAKE MANSION／半田繁幸
エピキュリアン／酒出智之
●栃木県
SUNDIVE／沼尾弘志
TWENTY－ONE／島野幸三
THE TOWER OF ANGEL／小曽根正男
●群馬県
$3^2$　他①／坂本伸幸
スーパーアライブハード／岡部光生
●埼玉県
菓子光線　他②／丸林孝通
5－アルファベット／横堀君夫
物語メーカー／関口敏之
FLOPPY　他①／茂木章
BARI・BARI／沢田広正
●千葉県
WHERE'S／川崎有亮
ホルモン焼屋テッちゃん　他①／蒔田茂幸
THE MAZE　他③／浅井将史
●東京都
ボール飛ばし～／高木浩之
RGBY／山田英征
ドット・ジップ　他①／石神健
DANGEROUS／岸間航
ぱったん／後藤剛伯
GET／伊藤直輝
となりの英語となかがいい／米山裕
STAR／田辺英和
BAKUGEKI　他②／木村徹
POWERFUL FIGHT／／前原正典
Dynamite DICE／柳橋清隆
いんでぃぴーんず／黒坂敦
Märchen／高橋泰史
Beginning of Fight／藤田毅
HIQURE／芦田浩一
SEARCH LIGHT／白石匡央
●神奈川県
OUT IN OUT／今村啓示郎
HYPER JUMPING PRO MSX　他①／鈴木朝夫
おちるぅー／／　他①／吉田泰之
F1 RACE　他③／谷地田志郎
HYPERれーしんぐ／　他①／杉本健一
THE DEPTH／富田勲
オ・ルージュへの挑戦／大川原宏志
MSX－MUSIC BGM SYSTEM／草薙昭彦
Oh! DRAW／堂園俊郎
●長野県
目玉焼きだ／／　他①／木内靖
無限の道／百瀬貴之
RPG－商売人伝説－／中谷稔
●新潟県
微妙な色覚検査／水野裕之
RAINBOW／岩崎聖
BUTA'S TAIL／遠藤正樹
●富山県
体操人類マットマン／尾花健一
●岐阜県
DOT32767／稲川晋平
バブル崩壊／塚原修
●静岡県
貴方の視覚を刺激する　他①／角谷広昭
数字ベーダー1245／鈴木靖行
地震だ／　他①／上野純孝
Go　行け／　くるま　他①／金沢琢磨
神経衰弱／鈴木寿平
ばくだんおとこ／石井基樹
●愛知県
四角星／近藤守弘
流しそうめんが食べたい　他②／伊藤辰
ATTACK24／尾関友浩
●三重県
MIRACLE STICK／島幸司
INVADE／近藤雅彦
●滋賀県
ジャンケンスロット／宗本誠太郎
三色球　他④／温井和也
●京都府
1・2・3～反射神けいテストゲーム～　他①／今井英雄
$B^3R$／藤井宏
コーク／中嶋惣一
●大阪府
立体ワナゲ　他①／北川豊和
伝言BAN・Special／山下勉
くりっくライト／吉村一真
至上の幸福　他②／植野徳仁
KAMIFUBUKI　他②／村上福之
LASERGUN　他①／津国真司
Sorcerian Basic Utility／田中猛彦
ファイヤービーム対戦型／桑野和之
Slime of wing／森津正臣
戦水艦対駆逐艦／服部勝吾
大戦乱／山口進司
●兵庫県
熊王　他①／将積健士
猫、さがしてよぅ～　他②／長谷川誠
いつどこでだれがなにをどうした／西村洋介
MSX Fiew　他①／矢野孝次
回転迷路開店／竹谷悟
CHOCO MABLE／山田光二
激走BATTLE／前田晃宏
CRAZY FIGHT／高田浩一
●奈良県
Dunking Warrior　他①／米田伸吾
●和歌山県
壁打ちピンポン　他①／中西英之
REBOUND　他②／西岡哲志
SCROLL／大澤和孝
●鳥取県
PRECIOUS／浜田雄一郎
●島根県
海上に架ける橋　他②／山根亮
G－TRIANGLE／加藤真樹
●岡山県
九龍／樋口元之
三手の仁義／杉山幸一
●広島県
SPACEパズル／内海豊
PART2／菅原洋祐
SLAIMのぎゃくしゅう　他②／出島裕和
浪漫飛行／江崎大介
ジャンプマン／藤田純教
タコ&イカ～出現／　イカゴースト篇～／小山田英之
●愛媛県
KEITY THE KID／山折一平
DAGANCE／竹田賢二
●福岡県
表面張力／堤健二
ちゅうがえり大作戦／／青柳未来
BIOLOGIST（生物学者）／兼田和男
げきとつたんく／太田雅之
BILL／河内和彦
海戦／中村彰宏
●長崎県
POCKET SLG　他①／本田紀世志
風船届けよう／田上敦士
●熊本県
ROLLING$^3$　他②／村田猛
FANTASY／寺田伸夫
●大分県
お手軽グラフィック／早尻哲也
OCTOPUS／野島智司
●宮崎県
BATTLE／堀雅晶
●鹿児島県
PRIN／日高洋士
●U.S.A.
悪魔の野望～改造版～　他①／鈴木勇也

## AVフォーラム

●北海道
スカイダイビング／後藤淳
ミシン／小林俊彦
チーターがり　他②／佐藤貴行
●青森県
ダンボールをやぶくブタ／駒木根直之
未来の自動ドア　他①／附田良雄
●岩手県
扇風機／中崎孝司
●宮城県
維新の嵐　他①／三浦伸之
せんぷうき／後藤道彦
君が代／川村信男
●秋田県
せんしゃ　他①／谷村亨
●山形県
SPACE WORLD　他①／尾形純
おちていく星／岩浪弘
●福島県
ご臨終です／大藤将人
チカラコブル／渡部正臣
●茨城県
$y=ax^2$の不思議／畠山達也
●埼玉県
速球　他①／野村周平
KNIGHT RIDER／新井聖和
人生／岩本圭介
●千葉県
フライ／寺分敦至
ヘリコプター・チャクリク／平野耕一
TUNNELS／飯田聡
●東京都
踏切／芦田浩一
シーディー／山田忠司
百人一首　他②／広田敦
の～みっそばぁ～ん／松浦智之
セミ／石神健
つむじなし男／古川健太郎
●神奈川県
夜の街／吉川忠彦
バグダットの夜空　他①／田名網登
田舎の子供／中村祐介
BEEPの友／草森裕之
たけやぶやけた　他⑤／青山卓
ドス　他①／時田健駒
●長野県
せまり来るリップル　他①／佐藤芳孝
ウルトラクイズ　他①／戸田繁数
原潜、大海原をゆく　他①／斉藤大輔
●新潟県
きょうの料理／高橋要介
深夜／遠藤桂弘
日本　他②／斉藤桂廣
BEEP／／橋井雄介
●石川県
ASSAM・STREET／浦川貴博
●静岡県
ダンスミュージック／鈴木靖行
えっ／／／鈴木三明
電子レンジ　他②／鈴木進吾
ランプ／鈴木雅博
●愛知県
MSXでノートパソコンする／沢田拓也
●三重県
ぐにゃぐにゃ　他②／赤塚淳
●大阪府
JAPAN／中尾和央
マシンの足音　他④／福田陽介
番組終了／吉岡勉
白い土星　他⑤／平尾豊
大地震発生その時MSXは／／森津正臣
●兵庫県
バナナアレルギーじゃなくてよかった／森山哲行
ノコギリ／阪上豊文
子ぎつね　他①／長谷川誠
射撃／石田敦英
●奈良県
寛平必殺技II／千葉まさのり
ヘリコプター　他①／岩倉一生
●和歌山県
砂あらし　他②／大澤和孝
●岡山県
お好み拡大／矢谷泰之
地球　他⑭／藤井久生
ライトサーベル／木村大輔
●広島県
ルール／神田里志
セールスマン　他⑥／出口智秀
●愛媛県
ゲームのテーマ音楽／三原樹
●高知県
うれしかったこと／樋端佑樹
思春期　他⑦／岡林大
●福岡県
噴火／／村下邦昭
ランボーの戦い／坂口学
怨霊のいいなり／工藤晃彦
●長崎県
へへ～／北原真二
マッカーサー元帥　他③／佐々野和徳
●沖縄県
アマチュア無線／内間直哉

## FM音楽館

●北海道
南国情緒　他①／玉木道浩
ファイナルファンタジー「OPENING THEME」／角田健司
ソーサリアン「失われたタリスマン・森」　他②／宮本正興
オーバーザレインボウ　他①／米村聖次
●青森県
FRAY～アレンジバージョン～　他①／後村寿明
●宮城県
魔城伝説「NIGHT MARE」　他③／千葉輝久
グラディウスII「The Final Enemy」／高橋貴幸
●山形県
MAIN OF MUSIC～こきりこ節～　他②／外山大
morning call　他③／佐藤祐一
服部／尾形純
●福島県
イースII「ムーンドリアの廃墟」　他⑥／三浦康之
●茨城県
ファミリースタジアム「テーマミュージック」　他①／平田誠
●埼玉県
WAKE UP／保住智志
Cosmic Surfin　他①／高倉圭介
●千葉県
MADNESS／両角泰寛
HAPPY DAY／松村弘和
●東京都
ドラゴンクエストIV「勇者の故郷」／大山実
君が代行進曲／北條淳一
馬車のマーチ／小糸英樹
グラムキャッツ（タイトル）／今井治行
●神奈川県
ファイナルファンタジーIII「祭壇の洞窟」／泉田武史
REQUIEM　他⑤／吉川忠彦
水滸伝／南雲太郎
パロディウス「第四惑星のテーマ<お菓子な世界>」／指田博史
ドラゴンクエストIV「不思議のほこら」　他②／国分和輝
●長野県
イースII「TERMINATION」　他⑤／降旗克親
●新潟県
Losted Memories　他④／坪井昭幸
沙羅曼蛇ステージ4　他①／木村健太郎
茶色の小びん／水野裕之
●富山県
ソーサリアン「消えた王様の杖・ダンジョン」　他⑤／井上清一
●岐阜県
校歌　他②／今井誠治
メタル・スプラッター／加藤辰哉
●静岡県
ハイスクールララバイ　他①／渥美健
●愛知県
イースIII「Be careful」／斉藤真一朗
スナッチャー「JAIMEのテーマ」／長井錠
イースIII「Be careful」　他②／吉松直樹
●滋賀県
ソーサリアン「トラベラーズ・イン」／塚本喬史
ルーンワース「町の音楽1」　他①／上田智広
AIR INFERNO「IN FOCUS」　他①／堤信哉
●大阪府
ANDULY　他⑧／福井英晃
スナッチャー「TWILIGHT OF NEO KOBE CITY」／土谷弘
風流　他①／寺西圭司
●兵庫県
夜明け2　他①／長谷川誠
RUSH HOUR　他②／溝口康弘
イースIII「WELCOME／／」／渋井旭
ドラゴンクエストIII「村」　他④／西村洋介
●奈良県
真夏の渚　他⑩／野尻武史
●和歌山県
イース「PALACE」　他⑤／大澤和孝
●島根県
民家または宿屋の音楽　他①／角良太郎
●岡山県
ドラゴンクエストII「遙かなる旅路」　他⑧／北川智昭
●広島県
MUDAI　他③／出口智秀
●山口県
イースII「サルモンの神殿」／山本敬三
●徳島県
LOVE TRAIN／遠藤杉高
●香川県
ナイトストライカー・ラウンドクリア　他④／篠原一太
●愛媛県
LUCKY HOLIDAY／古林克臣
ソーサリアン「氷の洞窟」／越智孝宏
イースII「サルモンの神殿」／松本道明
●福岡県
A・JAX「Command770」　他②／青柳未来
グラディウス「第1ステージBGM」　他②／山田祐一
●熊本県
沙羅曼蛇STAGE2／高椋俊行
●大分県
峠の我が家　他①／川野祐司
●鹿児島県
ピエールボルト集　他①／井上賢一郎

## ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
PARODIUS／和田健一郎
無題／八木雄一郎
●青森県
選ばれし者達／高木昌行
●岩手県
いちごのくに／小林尚
●宮城県
小悪魔の笑顔／小林好隆
●福島県
妖精王／稲川千鶴
英雄伝　Story of Hero／渋谷智之
●栃木県
発明／中島弘晶
●埼玉県
うさぎのひるね／藤井貴昭
●千葉県
さばくのまち　他①／松長純一
●東京都
マイゴ／植松太郎
ポスター／猪股貫之
●神奈川県
テイク・ケア／／／指田博史
休息／広瀬剛
●長野県
自然が一番／　他①／渡辺誠治
アニフのファン／小林敬一
SATAN KID／丸山裕治
with a smile／馬籠隆史
ELINA／川田剛生
●岐阜県
妖精／高橋哲人
RoNa／今井数也
●静岡県
はあー、しあわせ　他②／渡辺茂樹
バス停／池野政嗣
●大阪府
キャディ　他①／菅原武典
トリミング／福山俊哉
そうだ／／／森津正臣
●兵庫県
酒場　他①／川畑賢作
●鳥取県
おそろい／猪口亮
小人／福永里子
●岡山県
MASK／達野大輔
エメドラの戦士たち／大内孝之
●広島県
conan／浅田主税
☆紙芝居部門
●東京都
愛の不条理／水野代々子
●長野県
空を見る気持／川田剛生
●三重県
あなたも当たってみます？／小方賢治
●福岡県
きえる球／大塚裕一

## ゲーム制作講座

●宮城県
恐怖の登山／小野寺健一
GALAXY FLEET／海老沢茂
●新潟県
Crystal Saga～悲しみの水晶編～／坪井昭幸
●茨城県
五車星／石塚伸也
●群馬県
God～Do you believe in God～／井ノ川順二
●埼玉県
神の座／岩野宗光
ハッケヨイ…とんとことんとこ／樋口哲矢
俺が飯島健男だ／　他①／山川元
●千葉県
それでも家を買いました／川崎有亮
●東京都
SETTAI／／伊藤章太郎
●京都府
武士道戦争／鈴木京太
●福岡県
雷神・EXAMINEE／金子暢啓
●長崎県
ブルーメタル／江副大
●宮崎県
チャンピオンシップ・プロレスリング／堤田毅男
将棋大戦／鬼塚英明
Willng／石井尚也

## すべての投稿のあて先

**〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係**

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

## 投稿応募用紙

編集部の整理番号

| 投稿ジャンル | 例：ファンダムのN画面への応募は①－② □－○ | 1ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門)<br>2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲)<br>3CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門)<br>4その他( ) |
|---|---|---|
| 作品名 | [ファイル名 ] | |
| 氏名 | フリガナ ( )歳 男・女 | ペンネーム ＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。 |
| 住所 | 〒□□□－□□ 都道府県 | フリガナ |
| ☎ | － － | 投稿日 1991年 月 日 |

**アンケート**

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名 年 月頃] いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。
はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名 ]
[参考にした作品名・記事名 ]
いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者 ] [歌手・演奏者 ]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
[ツール名 ]
[ロードの方法 ]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

# 投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

## ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN0:WIDTH40

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第16回季間奨励賞
10月号から12月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第16回季間奨励賞の発表は、1992年1月号のプログラムコンテスト結果発表とあわせておこないます。ただし、プロコン受賞者は除くこととします。

●第4回FP部門奨励賞
10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

## FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

## AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎／)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

## ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

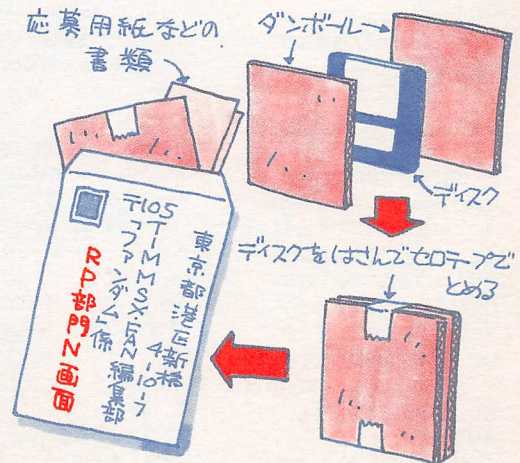
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

## ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

### ●理想的なディスクでの応募方法

### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

# 読者アンケート

**●掲載ソフト21本プレゼントつき！●**

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

**■アンケート**

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286も含む)
⑥FM TOWMS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①WHERE'S ②せっけんつるんっ ③WALL2 ④ナイトレース ⑤Dunking Warrior ⑥キック・バトル ⑦GUN² ⑧熊王 ⑨MOLE ⑩どうくつたんけん ⑪温泉紀行 ⑫タコ&イカ〜 ⑬どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①The Labyrinth of Devil ②ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」 ③ソーサリアン「アンナの竪琴」 ④ストライクファイター「HYPER HOPPER」 ⑤ウィザードリィ3「ボルタック商店」 ⑥パロディウス「第四惑星のテーマ〈お菓子の世界〉」 ⑦シャロムのBGM ⑧音楽の知識 ⑨どれも気に入らない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

| No. | プレゼントソフト名 | 掲載ページ |
|---|---|---|
| 1 | 伊忍道・打倒信長 | 4 |
| 2 | 幻影都市 | 10 |
| 3 | サーク・ガゼルの塔 | 20 |
| 4 | キャル | 106 |
| 5 | ピーチアップ総集編2(笑) | 107 |
| 6 | ディスクステーション31号 | 108 |
| 7 | ピンクソックス7 | 109 |

## 表2 今月の記事

| No. | 記事名 |
|---|---|
| 1 | 表紙 |
| 2 | <FAN ATTACK>伊忍道・打倒信長 |
| 3 | <FAN ATTACK>幻影都市 |
| 4 | 十字軍 |
| 5 | FAN STRATEGY |
| 6 | 記憶のラビリンス |
| 7 | BASICピクニック |
| 8 | <ファンダム>ゲームプログラム |
| 9 | <ファンダム>ファンダムスクラム |
| 10 | <ファンダム>スーパービギナーズ講座 |
| 11 | <ファンダム>マシン語の気持ち |
| 12 | <ファンダム>アルゴリズム甲子園 |
| 13 | FM音楽館 |
| 14 | ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト |
| 15 | ゲーム制作講座 |
| 16 | 新ターボR「A1GT」の可能性を探究する |
| 17 | パソ通天国 |
| 18 | ほほ梅麿のCGコンテスト |
| 19 | AVフォーラム |
| 20 | <FAN NEWS>キャル |
| 21 | <FAN NEWS>ピーチアップ総集編2(笑) |
| 22 | DMfan |
| 23 | 今月のいーしょーくー情報 |
| 24 | ON SALE |
| 25 | COMING SOON |
| 26 | FAN CLIP |
| 27 | <特別付録>スーパー付録ディスク |

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

| No. | コーナー名 |
|---|---|
| 1 | 「幻影都市」幻影音楽館 |
| 2 | ファンダムGAMES |
| 3 | ファンダム・サンプルプログラム |
| 4 | FM音楽館 |
| 5 | AVフォーラム |
| 6 | ほほ梅麿のCGコンテスト |
| 7 | MSXView |
| 8 | パソ通天国 |
| 9 | ゲーム十字軍 |
| 10 | あてましょQ |
| 11 | オマケ |

## 表4 雑誌

| No. | 雑誌名 |
|---|---|
| 1 | MSXマガジン |
| 2 | コンプティーク |
| 3 | テクノポリス |
| 4 | ゲーメスト |
| 5 | ポプコム |
| 6 | マイコンBASICマガジン |
| 7 | ログイン |
| 8 | その他のパソコン雑誌 |
| 9 | ゲームボーイ |
| 10 | ヒッポンスーパー |
| 11 | ファミコン通信 |
| 12 | ファミリーコンピュータマガジン |
| 13 | ㊙スーパーファミコン |
| 14 | その他のファミコン雑誌 |
| 15 | PC Engine FAN |
| 16 | 月刊PCエンジン |
| 17 | ㊙PCエンジン |
| 18 | メガドライブファン |
| 19 | どれも読んでいない |

## 表1 ソフト

| No. | ソフト名 |
|---|---|
| 1 | R-TYPE(アールタイプ) |
| 2 | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン |
| 3 | アレスタ2 |
| 4 | イース |
| 5 | イースII |
| 6 | イースIII |
| 7 | 維新の嵐 |
| 8 | 伊忍道・打倒信長 |
| 9 | ウィザードリィ3 |
| 10 | AD&D(ヒーロー・オブ・ランス) |
| 11 | MSXView |
| 12 | F-1スピリット |
| 13 | エメラルド・ドラゴン |
| 14 | SDスナッチャー |
| 15 | SDガンダム ガチャポン戦士2 |
| 16 | 王家の谷・エルギーザの封印 |
| 17 | カオスエンジェルズ |
| 18 | ガリウスの迷宮 |
| 19 | キミだけに愛を… |
| 20 | キャル |
| 21 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 |
| 22 | 銀河英雄伝説シリーズ |
| 23 | クォース |
| 24 | グラディウス2 |
| 25 | グラフサウルス |
| 26 | クリムゾンシリーズ |
| 27 | 激突ペナントレース2 |
| 28 | 幻影都市 |
| 29 | コラムス |
| 30 | サーク |
| 31 | サークII |
| 32 | サーク・ガゼルの塔 |
| 33 | ザナドゥ |
| 34 | 沙羅曼蛇 |
| 35 | 三国志 |
| 36 | 三国志II |
| 37 | THEプロ野球激突ペナントレース |
| 38 | シャロム |
| 39 | シュヴァルツシルトII |
| 40 | 水滸伝 |
| 41 | スナッチャー |
| 42 | スーパー大戦略 |
| 43 | スペース・マンボウ |
| 44 | 聖戦士ダンバイン |
| 45 | ソーサリアン |
| 46 | 増設RAM(MEM-768) |
| 47 | ソリッドスネーク |
| 48 | 大航海時代 |
| 49 | ディスクステーション各号 |
| 50 | 提督の決断 |
| 51 | ティル・ナ・ノーグ |
| 52 | デ・ジャ |
| 53 | 闘神都市 |
| 54 | ドラゴンクエストII |
| 55 | ドラゴンクイズ |
| 56 | ドラゴン・ナイト |
| 57 | ドラゴン・ナイトII |
| 58 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 |
| 59 | 信長の野望<全国版> |
| 60 | 信長の野望・戦国群雄伝 |
| 61 | 信長の野望・武将風雲録 |
| 62 | ハイドライド3 |
| 63 | パロディウス |
| 64 | ピーチアップ各号 |
| 65 | ピーチアップ総集編2(笑) |
| 66 | ViewCALC |
| 67 | ピンクソックス各号 |
| 68 | ファイナルファンタジー |
| 69 | ファンタジーIV |
| 70 | ファンダムライブラリー各号 |
| 71 | フォクシー2 |
| 72 | ぷよぷよ |
| 73 | ブライ上巻 |
| 74 | フリートコマンダーII |
| 75 | FRAY |
| 76 | ポッキー2 |
| 77 | 魔導物語1-2-3 |
| 78 | MIDIサウルス |
| 79 | ラスト・ハルマゲドン |
| 80 | ランペルール |
| 81 | ルーンマスター三国英傑伝 |
| 82 | ルーンワース |
| 83 | レイ・ガン |
| 84 | ロードス島戦記 |
| 85 | 笑ゥせえるすまん |

●10月の当選者の発表は54ページからの欄外で発表しています。

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

# ただ、友に会うために旅にでる。

仲間がいるから、
心から話せる仲間がいるから、
一緒にザ・リンクスを創ってきた仲間がいるから、
僕は旅にでる。どんなに遠く離れてたってかまわない。
なぜなら僕らはザ・リンクス、
愛と勇気と友情を信じているから、
できないことは何もない。

## 北は北海道から南は九州・沖縄まで、仲間を結ぶザ・リンクスのネットワーク

**■全国ネットのザ・リンクスだからできる…地域別ネットメニュー**

ホットネット北海道/仙台ネット/千葉ニッポンイチ/埼玉BBS/東京ステーション/ポートタウン横浜/静岡BBS/なごやか名古屋/古都・京都おいでやす/すっきゃねん大阪/神戸ボード/四国BBS/広島BBS/山口BBS/海のなかみちBBS/フリートーク長崎

**■同世代の仲間だからこそ話せる事もある…年令別ネットメニュー**

ネオッ! 中学生BBS/ハイスクールBBS/18〜22歳のBBS/23〜29歳のBBS/30歳以上のBBS

**■会員が企画から運営まで一手に行う…企画ネットメニュー(一部)**

ポエム♡ボード/お笑いプルトニウム/グリーンエイドBBS/いざかや・やすらぎ/プロレスリングシアター/りいな♡探偵事務所/まいくろでーた

※他にも、ポップス/ロック/旅行/シネマ/アニメ/自動車/バイク/UFO/お料理などなど、同じ趣味をもった仲間が集まるコーナーもあるし、5人以上の賛同者を集めれば、自分たちの手でオリジナル企画のネットだって作れてしまう。

**いま入会するとこんな特典もついている!** ①入会金2,000円、年会費3,000円ともにナシ。 ②6ヵ月分の基本料金3,000円だけで、1ヵ月60分までなら無料でアクセスできる。 ③なんと、パソコン通信に必要な専用モデムがプレゼントされる!

**〈ザ・リンクスへの資料請求・入会申込みは〉**

右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット㈱ リンクス事業部 (お問い合せ)0120-251-063(フリーダイヤル)

M-FAN12
資料請求券

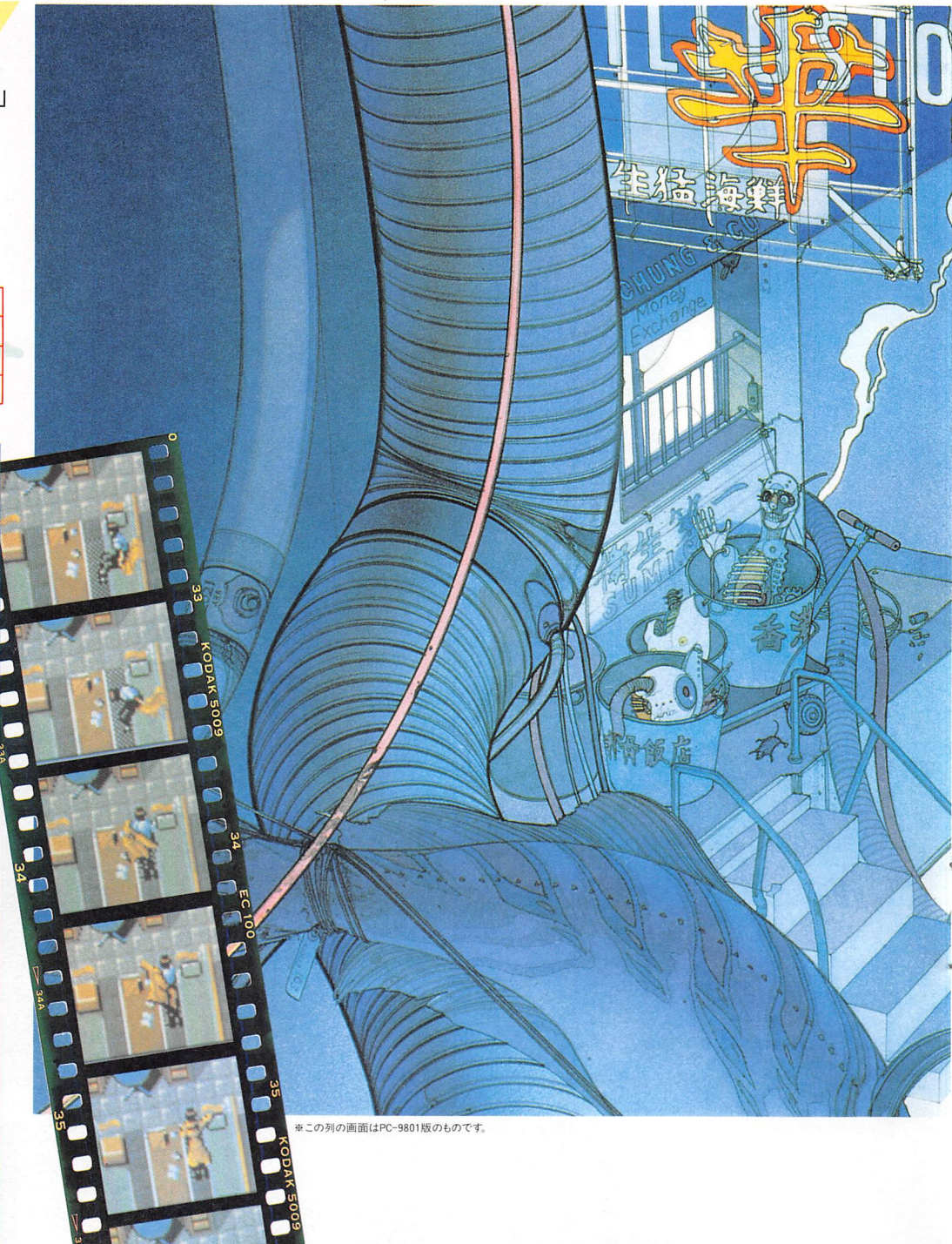
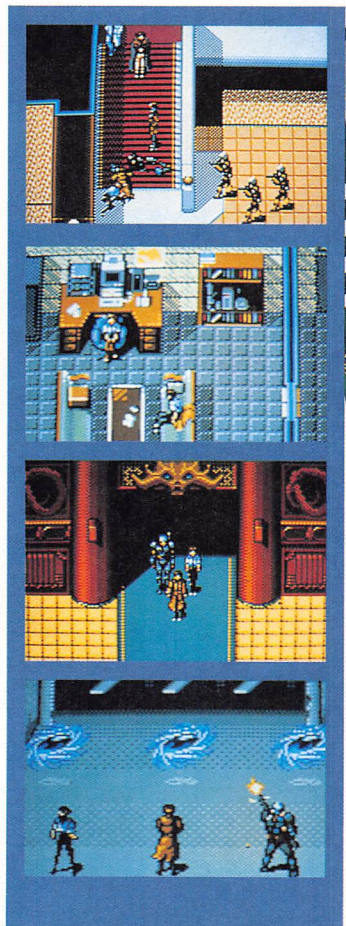
# 目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者"天人"は、人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、"美紅"と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

**PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応　MSX turbo R 専用　S-RAM対応　MSX MIDI MSX-MIDI対応**

ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

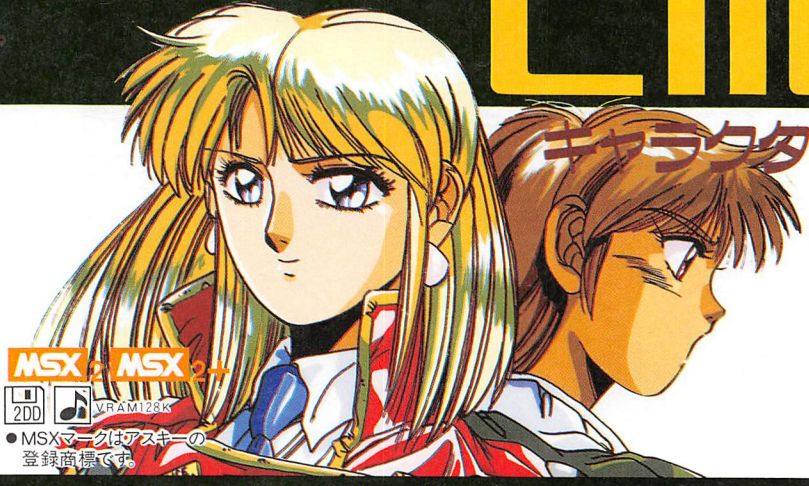
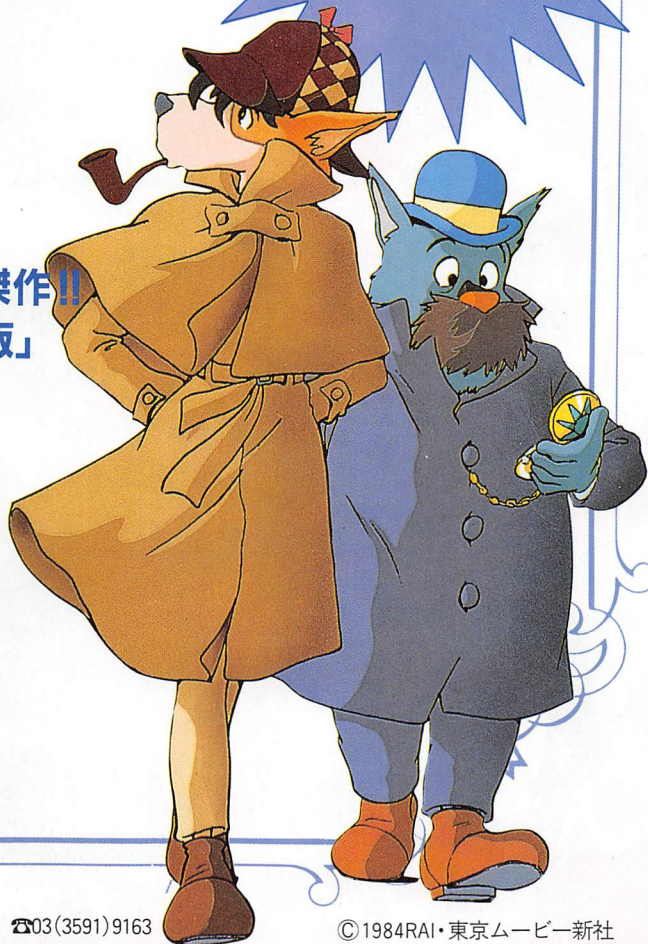
**サイバーパンク!!**
**超伝奇RPG「幻影都市」**
**11月下旬発売予定!**
**¥9,800(税別)**

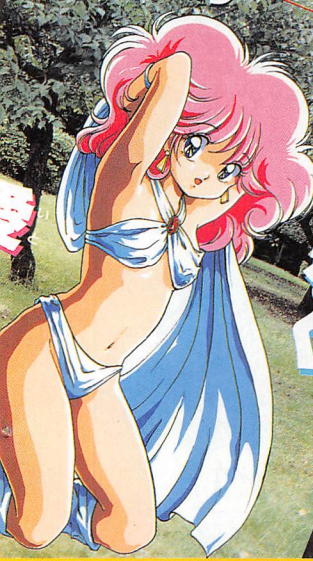
- 8等身キャラクタ採用
- キャラクタ演出革命!!
- ジョイパット&マウスオペレーション可能
- VRシステム Ver.2.5搭載
- MIDI対応

※この列の画面はPC-9801版のものです。

サイバーパンク・超伝奇RPG

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(51)3611

ピーチアップ
総集編
II
(笑)
ももの木はうす
〒590 大阪府堺市柳之町1-1-7-A601
PHONE 0722(27)7765
peach
11.26発売!Disc4枚組7,800円(税別)
MSX2 MSX2+
2DD
VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
©1991 MOMONOKIHOUSE PU9102
OUTER LIMITS
アウターリミッツ
キャラクターデザイン/悠宇樹先生
限定付録
オリジナルサウンドトラック
C.D.
MSX2 MSX2+
2DD
VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
12.10発売!Disc4枚組8,800円(税別)

11/25 ON SALE
名探偵
ホームズ
劇場版
「風の谷のナウシカ」と同時上映された幻の傑作!!
宮崎 駿 監督作品 「名探偵ホームズ劇場版」ついに発売!!
TKVO-60275
VHS ¥5,800(税込)¥5,631(税抜)
カラー/スタンダード/60分
TKLO-50056
LD ¥5,800(税込)¥5,631(税抜)
カラー/スタンダード/60分/CAV
徳間の宮崎アニメがお求めやすい価格で新登場!!
★D-2フォーマットでノーカット完全収録
★「青い紅玉」と「海底の財宝」2話を収録
★劇場版とTV版ではホームズの声がちがいます
オリジナルは劇場版!!
発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(3591)9163
Ⓒ1984RAI・東京ムービー新社

スーパープロコレ2
11月29日発売予定
AB判156ページ/2DDディスク付き
予価1,980円
発売・徳間書店
近日登場
※ふつうの書店で手に入ります。
予約しておけば確実です。
過去4年間の傑作を集大成したスーパープロコレ第1号は、大好評だった。柳の下にはどじょうが最低でも3匹はいるというが、その例にもれず、とうぜん第2弾を出す。こんどは、温度調整された倉庫に眠っていた、本誌1990年11月号～91年9月号に掲載された作品からのセレクション。収録予定の作品のなかからてきとうに8本抜粋してみただけでもご覧のとおり。ほか30本を収録予定。もちろん、ディスク付き。こう、ご期待！
REMOTE TOWN YOSHIX 1991
REMOTE TOWN
惑星歩兵戦
DRIVE気分turboR
THE WORLD SUGOROKU
MARSⅡ
FIGHTING BET
ネイティガの悪魔
遠浅の海の戦い

アリスのすべてをまるまるパック♥
アリスソフト
美少女アルバム
■アリスソフト・ゲームコレクション
■美少女名鑑'91
■よくわかる魔法・壱
■原画コレクション
■CLOSE-UPシィル
■アリスな女たち
■事務所訪問
■特別インタビュー
■D.P.S.綜合カタログ
■ハニ子をさがせ！
■私のあ・そ・こはどれでしょう？
■ALICE-NETを大公開
■トークバトル
■ほか、楽しい記事がマンマン満載♥
大好評発売中！
あの、クミコもシィルも舞子も、みんなみんな大集合。美少女ソフト界のニューリーダー、アリスソフトのすべてがわかる美少女アルバムの第3弾。エルフ、そしてポニーテールソフト美少女アルバムを作ったスタッフが自信をもって贈るこの1冊。かわいくて、一途で、けなげで、思わず抱きしめてしまいたくなる女のコがいっぱいなのだ。大人気のアリスソフトの本だから、早く買わないと売り切れちゃうぞ!!
埴輪新聞つき／1,380円(税込)
徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4－10－1
☎03-3433-6231(代)
ポニーテールソフト
美少女アルバム
特大ポスターつき
定価1,380円(税込)
好評発売中
ポニーテールソフト美少女アルバム

この冬新登場のA1GTの魅力を大分析！

# 新ターボR「A1GT」を探求する

ターボRの新製品「A1GT」の特長である、MIDI対応や，512KBのRAMは，はたしてどのような役にたつのだろうか。「GT」はMSXのスターとなれるだろうか。

## 91年冬，A1GTとりえちゃんに話題集中

新ターボR登場のニュースはいちはやく全国を駆け抜け，いまや宮沢りえちゃんの写真集の次にみんなが関心を寄せている話題といえる。すでに，Mファン11月号情報で紹介したとおり，その特徴は「MIDIインターフェイス搭載」，「『MSXView』標準装備」，「メインメモリ512KB」ともりだくさんだ。

いままでのMSXユーザーからすれば「ゼータク」といわれそうなこれらの機能が，例えばユーザーにとってはどういうメリットがあるのか，また，ソフトハウスにとってはどこがおいしいのか，といったところをメーカーやソフトハウスなどに聞いてみた。

結論から先に言ってしまえば，オーディオ(A)，ビジュアル(V)の機能をより充実させた低価格のAVパソコンといえる。「ゲームで遊ぶばかりがパソコンじゃない」という言葉が似合うパソコンだが，ユーザーのみならず，ソフトハウスにとっても食指が動くマシンみたいで，ゲームのほうもけっこう期待できそう！

## これがA1GTの3大特長だ！

### 1 MIDI機能搭載

MIDIとは，Musical Instrument Digital Interface(ミュージカル・インスツルメント・デジタル・インターフェイス)の略で，すなわち楽器とコンピュータとをつなぐためのインターフェイスの規格のこと。

これを内蔵することによって，GTからの命令で外部のMIDI音源内蔵の楽器を演奏することができる。これを駆使すれば，1台で複数の楽器を同時に演奏することもできる。音色の美しさは，外部に接続する楽器にもよるが，楽器そのものの音を出すことができるということは，楽器でないパソコンから出す音よりもより音楽に適した音がでることは確かだ。

MIDI機能を使った演奏を考えれば，作曲するときにもそれぞれの楽器の特色をいかした使い方ができるはず。MIDI対応のゲームならば，ライブの演奏をBGMにしてゲームをプレイできる。盛り上がりかたもだんぜん違ってくる。

### 2 MSXView標準装備

マウスによる簡単な操作でいろいろな命令をパソコンに出すことができるGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)によって，キーボードによる操作が苦手な人でもパソコンでいろいろなことができるようになった。GTでは，MSXターボR用のGUIである『MSXView』が標準装備された。スイッチを入れるとともにこの『MSXView』が立ち上がる。面倒なコマンドを入力する作業が省かれただけでなく，本体内のROMに内蔵されたため，ディスクからのデータを読み込む必要もないのでスムーズに動いてくれるのがうれしい。

### 3 RAM512Kバイト

STでは256KBだったRAMが，倍の512KBになった。この大メモリはファイルの形式で利用することもできるし，画像データをあらかじめ記憶させておくことでデータの読み書きをあらかじめ行い，ゲームの進行をスムーズにすることもできる。

とかくデータの量が大きくなりがちなアドベンチャーゲームの画像データや，RPGのマップのデータなどの読み書きも，プレイの集中を削ぐことがなくなるだろう。

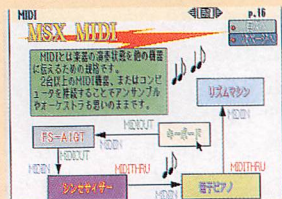
また，大量になることうけあいのMIDIデータを確保することで本格的な音楽演奏を行うことも可能にしている。さらに，うれしいことにはPC98の640KBにも近い容量であることから，98からのソフトの移植もよりやりやすくなっている。

# 国産パソコン初のMIDI機能搭載！

## 国産初のMIDI標準搭載パソコンなのだ！

おどろくなかれ，GTは，国産では初のMIDI内蔵パソコンなのだ。オーディオ機能を充実させたという点では，他の上位のパソコン以上の充実ぶりをみせている。

MIDIは，楽器の音を生かした音色でプログラミングができる。あらかじめ演奏する楽器を想定してソフトを制作すれば，それぞれの楽器の音色を生かした演奏ができる。

ところで，最近はゲームの音楽も本格化してプロのミュージシャンが作曲することが多い。こういうとき，ミュージシャンの人々はけっこう98のMIDIソフトなどを使って楽器から音を入力しながら作曲したりする。MIDIとは，前のページにも書いたが，楽器やコンピュータの間のデータのやりとりをするための約束だ。これは，モニタやプリンタの出力と同じように，パソコンの機械に左右されることがない共通の規格となっている。だから，基本的には，PC98のMIDIデータもMSXのMIDIデータも同じだ。

MIDIで複数の楽器をつなげることもできる（本体サンプルソフトより）

MIDI対応ソフト『μ・SIOS』のタイトル画面

詳しくはカコミを参照してもらうとして，いままではこれらの98のデータをいちいちFM音源用にコンバートしたり，音色を細かく対応させたりする手間が非常に面倒で時間がかかったそうだ。それが，MIDI対応のソフトということになれば，あらかじめMIDI対応の楽器で作った音楽のデータをそのまま移植することができるばかりでなく，作ったときのそのままの音で再生させることができるわけだ。

少なくとも，MIDI対応のゲームソフトは，ミュージシャンの感性をそのまま表現することができるし，98からのMIDIデータの移植もかなりスムーズに行えるようになる。事実，現在マイクロキャビンで制作進行中の『幻影都市（イリュージョンシティ）』の音楽はミュージシャンが98のMIDI対応ソフトを使用して，これをMSX用にコンバートして作っているという。ゲームを盛り上げるのに重要な役割を持っている音楽が，より多彩な表現力を持ってくる。

さて，MIDIはいまやプロのミュージシャンからアマチュアまで広く使われている。10万円以下という低価格のMSXでミュージシャンを目指すというのも，悪くない。しかし，残念なことに本体だけではベーシックのコマンド（PLAY文）を使うしかこのMIDIデータを作ることができない。これでは，せっかくのGUI搭載のパソコンが宝のもちぐされとなってしまう。

そこで，われらがビッツーが現在作成してくれている，マウスの操作で簡単にMIDI対応の曲を作れるソフト『μ・SIOS（ミュー・シオス）』を紹介しよう。

本体発売直後の11月末に発売の『μ・SIOS』は，セミプロやプロのミュージシャンでも使えるだけの本格的な機能と，マウスで操作できる簡単さをかねそなえている。16トラックで最大各16音の設定が可能。外部のMIDI対応楽器からのキーボードでリアルタイム入力した音をデータとして取り込んだり，取り込んだデータの編集や演奏，ディスクへの記録・再生などがアイコンをクリックするだけの操作でできてしまう。

『μ・SIOS』のメイントラック画面。各トラックナンバーなどが表示される

楽器による音の入力以外は，すべてマウスで操作できる。

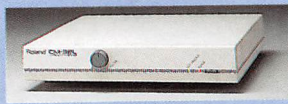
さらに，A1STユーザーのために，MIDIインターフェイスと256KBのRAMを内蔵したカートリッジ『μ・PACK』が年内には発売される予定だ。STユーザーもさらにミュージシャンに近づけるというわけ。

## 98のデータが使えるぞ！

PC98のMIDIソフトは『ミュージ郎』，『ミュージ君』などがあるほか，リットーミュージックなどからMIDI用のデータ集などが出ている。これらのMIDIソフトでつくられたデータは簡単なコンバートでGTでも利用できる。

ビッツーから11月末から12月のあたまに発売される予定のデータコンバート用ソフトを使用すれば，細かいプログラムをしないで簡単に98データを移植できる。友達に98ユーザーがいればMIDIデータをちゃっかりゆずってもらえるね。

## CM-32Lがおすすめ！

すでに紹介したが，MIDIインターフェイスだけで音が出るわけではなく，これにMIDI対応の音源（とステレオなどの音を出す装置）や，音源を内蔵したキーボードなどの楽器が必要となる。

ゲーム音楽などのデータはあらかじめ対応した楽器以外では微妙に音色が異なるというので，必ずしも高ければいいとも限らない。ローランドのCM−32Lは価格も6万9000円と手頃で，しかも『幻影都市』のMIDIデータは，このCM−32Lでの演奏を想定した音づくりとなっている。このほかにも，98などでもCM−32L対応のソフトが多いので，移植されたソフトが対応する場合が多いといえる。

# MSXView標準装備で使いやすさ抜群！

## 究極のAVパソコンのスタイルをほぼ実現

スイッチオンでいきなりMSXViewが立ち上がる。ソフトやファイルの操作に，わずらわしいコマンドやプログラミングを必要としない理想的なパソコンのスタイルが，このMSXViewの装備で一つの完結をみたといっていいだろう。GUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェイス）を標準で装備したパソコンには，アメリカ・アップルコンピューター社のマッキントッシュがあるが，価格の手頃さでは，このA1GTに軍配が上がる。また，スーパーインポーズ機能やビデオ信号の取り込みといったビジュアル面の機能，FM音源，MIDI対応といったオーディオ機能の充実でもマッキントッシュにひけをとらない。

この，マッキントッシュとA1GTとの共通点はAV機能の充実とGUIだ。この2つの特長が導き出すパソコンの姿とはなんだろう。それは，だれでもが簡単に使えて，しかも楽しいパソコンではないだろうか。これは，簡単なようだが，実際に実現しているパソコンは少ない。しかも，単なるゲームマシンとしてではなく，さまざまな創作活動に利用していける道具にまで引き上げるのはむずかしい。それにはどうしても機械のスペックだけでは解決できない。人間と，機械であるパソコンとの対話を行うためのインターフェイスが高度でしかも操作が簡単である必要がある。A1GTは，MSXViewでその環境をほぼ実現したといえる。

「PageBOOK」による「絵本」作りの工程（本体デモソフトより）

## アプリケーションの充実が今後最大の課題

しかし，いまのところ「ほぼ実現」というところまでで，「完全に実現」したとはいいがたい。それは，こうした環境のもとで利用できるソフトがたくさん市販され，それぞれのソフトが同じGUIのもとで利用でき，しかもデータを互いに利用できるようにまでする必要があるからだ。

例えば，ワープロで作成した文書と，CGソフトで作成した絵のデータと，さらに自然の音やビデオ入力による自然画などを扱えるツールからのデータを，DTPソフトで統合・編集して，日記や学校新聞を作ったり，それを今度は通信ソフトでBBSに送ることができたりと，すべてがMSXViewのもとでデータの互換性をもって行われることによって，はじめて真価が発揮されるのだ。

例えば，せっかくMIDI対応なのだから，現在は対応していないMIDIの操作もView上でできるようなアプリケーションソフトが欲しいし，さらにビデオのスーパーインポーズや，アニメーションといったビジュアル関係のアプリケーションだって充実させてほしい。いまの『PageBOOK』にアニメーション機能を盛り込んだり，ビデオの自然画を取り込んだりできるようにどんどんバージョンアップしてほしい。

こうしたことは，アスキーが自社内でView対応のソフトを作っているだけではとうてい実現できない。もっと多くのソフトハウスがMSXViewの環境の下でのソフトが作りたくなるような環境作りを，MSXの産みの親でもあり，いちばん大きな理想を持っているアスキーに，がんばってやってほしい。

## PageBOOKで新しいパソコンの楽しみ方を覚えよう

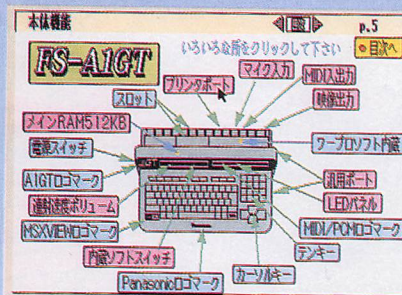
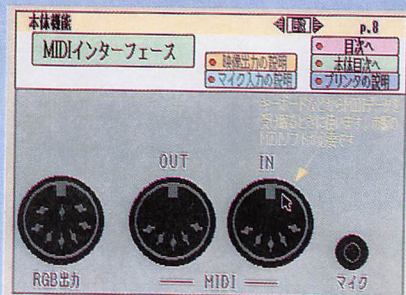
A1GTの電源を入れると，まず現れるのが，『Visual SHELL（ビジュアル・シェル）』による画面だ。画面上のアイコンをマウスでクリックすることで，ソフトの実行やデータの呼び出し，書き込みが簡単にできる。

この『Visual SHELL』も含め，Viewについてくる「5つの機能」と呼ばれる付属のソフトは，Viewの使いやすさを生かした優れたツールたちだ。

文字編集のできる『View TED（テッド）』，図形や表などを正確な比率で描ける『View DRAW（ドロー）』，白黒のお絵描きソフト『View PAINT（ペイント）』，そしてこれらのデータを統合・編集してプレゼンテーションや電子紙芝居を作ることができる『Page BOOK（ページブック）』など，使いやすいGUIを生かしている。

特に，『PageBOOK』は，マッキントッシュのハイパーカードと呼ばれるカードの形で情報を処理するツールに非常に似ている。今後，これにビデオの画像や，自分の写真などを読み込んで使うことができれば，カード型のデータベースに発展する可能性もある。

今後のアプリケーションの充実に期待したい。

「Page BOOK」によって作られたGTを説明するソフト

見たいところをクリックするだけ

図解で解説もわかりやすくなる

# RAM512KBでソフトの楽しみ倍増だ!

## MIDIの機能をとことん生かすRAM増設

RAM(ランダム・アクセス・メモリ)とは，字のごとく，電源を入れている間は，データの読み出し，書き込みが自由にできるメモリのこと。あらかじめ，パソコンを動かすためのプログラムや命令が書き込まれ，読み出しだけしかできないROM(リード・オンリー・メモリ)と比べて，自由にメモリを使うことができる。

このRAMには，たとえばゲームソフトなどで遊ぶ場合，あらかじめ，プログラムを読み込んでおいて，RAMに書き込み，それを走らせることによって稼働させる。また，キャラクタやマップのデータなどをディスクからここに書き込んでおいて必要なときにすぐに読み出したり，書き込んだりできる。ディスクから読み出すのとは違い，高速に処理できるのが強みだ。

GTでは，このRAMの容量が，STの256KBの倍の512KBに増えた。メモリの増加は，なによりもこのGTの特徴の1つであるMIDI機能を生かす働きをしている。「MIDIのデータは1つでも20から30KBもある」(マイクロキャビン・中津さん)というから，曲を演奏するには，非常にたくさんのデータが必要になる。これを演奏のタイミングに遅れることなくスムーズに送り出すには，容量の大きいRAMが必要だった。そもそも，このRAM512KBというのは，MIDIの機能を生かすために考えられたという。実際，MIDI機能をふんだんに使ったマイクロキャビンの『幻想都市(イリュージョン・シティ)』ではMIDIデータのために，RAMのほとんどを使っているという。

⬆MSXのタイトル下に輝ける512の文字が……

しかし，MIDIデータの蓄積のためにだけこの512KBを使うのはちょっともったいない。たとえば，素早い作業をするために，RAMをハードディスクや磁気ディスクのようにファイル形式で管理して，データのやりとりをすれば，ワープロ作業や，データのやりとりを頻繁にするソフトの場合，非常にスムーズで都合がいい。このRAMの利用のしかたしだいでは，とかく「遅い」といわれる点をうまくカバーすることができる。

### RAMが多いとゲームはこうなる

上にも書いたように，今回の『幻影都市』では，MIDI機能をふんだんに活用したため、256KBのメモリをほとんどMIDIデータのために使ってしまったそうだ。それだけに，MIDIの音の迫力を試してみたいと思う人も多いだろう。

マイクロキャビンで『幻影都市』の制作を担当した中津さんは「もし，これだけのメモリをMIDI以外に使うことができたとしたら，例えば，RPGのマップの移動などで，扉の出入りなどのときによくある細かいディスクアクセスがほとんどなくなるだろうし，また，アドベンチャー・ゲームで，何かキャラクタが出るときに必ずデータアクセスするといったもどかしさもなくスムーズにキャラクタを登場させることができる」など，大容量のRAMを利用することによってゲームがいかにおもしろくなるかを説明してくれた。

また，512KBを半分にして，256KB＋256KBとして使用すれば，A1STとの互換性を保ったソフトが作れる。

それから，RAMが多い点で，PC98のゲームを移植しやすくなった。98のソフトがA1GT対応で登場する可能性も少なくない。RAMが多いとゲームも楽しくなる。

# A1GTでゲームもツールも2倍楽しもう!

## マッキントッシュを超える日は来るか

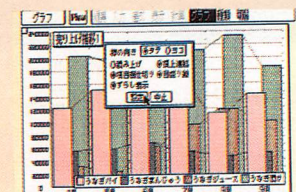
STからのモデルチェンジとして登場したA1GTだが，こうして見ると，かなりの違いがあるようだ。「MIDI機能搭載」，「MSXView標準装備」，「RAM512KB」といった特徴は，それぞれが影響しあって「使いやすいパソコン」としてのMSXの1つの完成した形を見せてくれた。このままこれがうまく成長していってくれれば，いつの日かマッキントッシュを追い抜く日もくるかもしれない。残された問題は，MSXViewの環境下でのアプリケーションソフトの充実だろう。「メモリや処理速度などなど厳しい環境のMSXでソフトを作るのは，98やX68000でソフトを作るよりももっと手間ひまがかかる。それが，さらにViewのもとでのソフト制作となると制約がさらに増えるだけよけいに難しい」という，ソフトハウスもある。しかし，ソフトの開発のための環境も次第に整いつつあるようだ。

アスキーは，自社で『麻雀悟空・天竺への道』※を12月に，『ベストプレイベースボール』を来年春に発売するほか，「MSX Data Pack」のターボR版を今年末に出す。他のソフトハウスもこれを活用してどんどん，ソフトを出してほしいものだ。

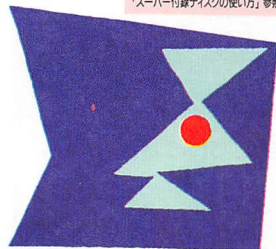
また，ビッツーは，前ページで紹介した『μ・SIOS』と98MIDIデータコンバート用のソフトといった音楽ソフトのほかに，来年にかけて簡単な動画を使った絵本ソフトのようなものを発売する。GTのAV機能を生かしたツールソフトを充実させようという意気込みが感じられる。

MSXView対応ソフトのための開発ツールが充実してくれば，ビッツーさんも対応のツールをどんどん出してくれることだろう。

AV機能とGUIが充実したA1GTは，ゲームソフトの楽しみをよりいっそう深めてくれている。しかし，パソコンの使いやすさと楽しさをとことん味わおうとするなら，ツールソフトを活用して，絵本なりデータベースなり，自分なりの作品をいろいろと作ってみるのもいいかもしれない。パソコンが持つ道具としての便利さを改めて感じることができるだろう。

⬆MIDI機能をフルに活用したゲーム「幻影都市」は11月末発売予定

⬆View対応の「View CALC(カルク)」も近々やっと発売だ

※開発はシャノアール、販売はアスキー。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

リアルタイムでおしゃべりするチャットはパソ通の大きな魅力だ。パソ通の達人たちはチャットでなにをおしゃべりしているのだろう？　すごく知りたい……。

## ちょっとのつもりがチャットにはまる

パソ通をはじめたなら、一度はチャットをやってみるといい。なんといってもリアルタイムでたくさんの人と話ができるのが魅力だ。たくさんの人と話すということはホストの回線数が多いほうが有利。いきおい、チャットするなら大手ネットということになる。でも、大手ネットは常連同士がものすごいスピードでタイピングしているので、初心者はとてもじゃないけどついていけない、見守るしかない（ロムと非難されるかもしれないが）。右にチャットの画面と解説を用意した。これを見ながら、チャット独特の会話の流れを身につけよう。

| 画面 | 解説 |
|---|---|
| MAGIC　おはようさん！<br>らんでぃ　おはようございます<br>ときちゃる　おはよう！<br>ぎょぴ　はにょん | チャットはたいてい、左にハンドル名（ペンネームのようなもの）、右にメッセージという形になっている。礼にはじまるチャットでは「おはよう」にもいろいろないい方があるのだ。研究しよう。 |
| KATANA　ガゼルの塔買いました？>らんでぃ<br>MAGIC　今年の大洋はメタメタだった（；；）<br>らんでぃ　まだなんですよ（；；）>KATANA | 会話のなかに出てくる「>」というのは個人にむけたメッセージだ。とはいってもチャットしている全員にも見えるのだけど……。 |
| ときちゃる　ぼくは西武です。ホクホク（^^）<br>KATANA　大洋なんてあった？>MAGIC<br>KATANA　買っちゃった（^^）>らんでぃ<br>ぎょぴ　さっきまでやってた（^^）>らんでぃ<br>MAGIC　やかましい>KATANA | チャットではこのように、いくつもの話題が交錯することが多い。話がわからなくならないように、「>」などを使っているのだけど、返事を書いている途中にもどんどんメッセージが書きこまれていくので、ちょっと見ただけでは話がみえなくなる。 |
| らんでぃ　う〜はやくほしい！<br>ときちゃる　じつはぼくもガゼル買いました（^^）<br>MAGIC　へへん、ワシも買った（^^）<br>KATANA　きっともう売り切れてるよ<br>ぎょぴ　そういえば、近所にはもうなかったよ<br>らんでぃ　え〜ん（；；） | そのうちに話題が自然淘汰（とうた）されて、だいたい１つの話題になっていく。この場合は大洋の話題はじょじょに消えていって、ガゼルの話がこのチャット共通の話題となっている。このように、いくつもの話題が発生と消滅をくり返しながらチャットは進んでいくのだ。 |

ログイン日時：10月１日あめ
アクセスしたネット：ニフティサーブ
（MSXフォーラム・リアルタイム会議）

## MSX青年隊RT

```
-----------------------------------------------------------
o  定例リアルタイム会議は、毎週土曜日２１：００からです。
o  ＭＳＸ青年隊ＲＴも毎週火曜日２０：３０から行っています。
-----------------------------------------------------------
```

```
＜MSX フォーラム＞        FMSX
1:お知らせ                *:掲示板          3:電子会議
4:データライブラリ        5:会員情報        6:リアルタイム会議
7:SYSOP 宛メール          8:オプション      E:終了
＞6
現在リアルタイム会議チャンネルはすべて空いています
チャンネル  （1から2 まで）
：1
－リアルタイム会議開始 （終了:/E）－
```

ということで、大手ネットの代表格ニフティサーブのＭＳＸフォーラムに今月もお世話になることにした。ここでは毎週土曜日に定例のリアルタイム会議、火曜日にＭＳＸ青年隊ＲＴ（チャットはそのときどきによりリアルタイム会議とかＲＴとか呼ばれる）が行われている。今回はＭＳＸ青年隊ＲＴにおじゃましてみた。そのまえに出演者の面々を紹介しておこう。

| チャット出演者の紹介 | |
|---|---|
| MAGIC | パソ天の担当者。日経ＭＩＸでチャットを覚える。 |
| ユック | 取材をはじめて最初に出会った人。学生みたい？ |
| もりた | 会議室にもある「ＭＳＸ青年隊」を仕切っている人物。 |
| RAITA_NOM | 数々の有料ネットのＩＤを持つアクティブユーザー。 |
| IVS | ファンダムの１画面プログラムには感心しているとか。 |
| えふぴい | ＭＳＸでCGをやっている。最近PC-98を手に入れた。 |
| Fーみらあ | 自宅にあるPC-286もＪ3100もMSXのサブ機だそうだ。 |
| いなばくん | ＭＳＸのラップトップ型がほしい……そうだ。 |
| チョットダケLIM | 本当にちょっとだけいて、帰ってしまったような……。 |
| KEMO | Ｆ１ＸＤＪをセパレートに改造してしまったつわもの。 |



**◎ちょっとパソQ**　先月号でこんな（；；）マークを見ました。これはいったいなんでしょ？（大阪府／河内豊・16歳）　このマークは表情をあらわしているのです。（；；）は泣いています、（;+）でも泣けます。（^^）は笑い。（^○^）は喜んでます。（_ _）とかｍ（. .）ｍはあやまってます、あるいは頼んでいます。（^^；はポリポリ、（^^;）こう書く人もいます。ノーマルそうな（. .）は注目という意味です。

```
(1,MAGIC)だれかおらんか~~。
(1,MAGIC)お~~~い
(1,MAGIC)お~~~~~~~~い
```

20時30分からやってるというから来てみたけど……だれもいないじゃない。

```
(1,ユック)こばにゃ
(1,もりた)こんばんは。
(1,MAGIC)こんばんわ
(1,MAGIC)おお、やっと人がきた
(1,ユック)あらら、お初にお目に
掛かります、ユックといいます
(1,もりた)皆さん初対面ですね>
ALL
(1,ユック)う~む、定例の日には
人が少ない(特にアクティブメン
バーは)(^^;
(1,もりた)私が本家本元の青年隊
のもりたです
(1,MAGIC)はい、こんばんは。私
、MSX・FAN編集部のMAGIC
こと、てじなし引田と申します
(1,ユック)うにゃ(^^;(^^;
(1,もりた)編集部のかたですか
(1,MAGIC)はいそうです。
```

待つこと5分、やっとメンバーが集まってきて、チャットらしくなってきた。当然、最初にみんなで自己紹介をするのだ「こんばんわー」とかね。さていよいよ本題へ。

```
(1,MAGIC)とりあえず、みなさん
、M・FAN知ってますよね(^^;
(1,RAITA_NOM)しってます(かっ
てないけどm(._.)mモーシワケナイ)>MA
GIC
(1,ユック)しってます(一応・・
・をいをい)
(1,MAGIC)はいはいー>RAITA
(1,RAITA_NOM)(ちなみに、Mマ
ガも、かってないなー)
(1,ユック)うむむ、かってないな
あ、たしかに
(1,RAITA_NOM)Oh!FMはOh
!FMtownsになちゃうしー
(関係ないってか?)
```

う~ん、ここはあまりMファンを読んでる人がいないみたいだぞ、がんばって宣伝しなくっちゃ。とりあえず付録ディスクの話でも……。

```
(1,MAGIC)ディスクが付録になっ
たんですが、知ってます?
(1,もりた)ほんでー何を話題に?
(1,もりた)買いました。
(1,ユック)げげ、3.5”ふろく
かあ
(1,MAGIC)おお!THANKS
(1,MAGIC)ー>もりた
(1,もりた)でも  チトタカイ
(1,もりた);^^;
(1,MAGIC)はは・・・。
(1,MAGIC)-_-
(1,RAITA_NOM)しってます。それ
で、買えない98Øもするんだ、
もの(^^;(^^;
```

980円という値段が高いと感じている人が多いようだ。このあとディスクの中身の話をへて、新ターボRの話へ。

```
(1,MAGIC)次のMSXって、どう
なると思う?唐突だけど。
(1,RAITA_NOM)いわゆるA1GT
?>MAGIC
(1,ユック)うむむ、会議室もその
話題でもりあがってるにゃあ>MA
GIC
(1,IVS)出るまで判らない
(1,MAGIC)そう。う~ん、さすが
にみんな知ってるな
```

パソ通をやっていると、雑誌に載るよりもはやく新機種の名前を知っていた。う~ん、いったいこの情報はどこからくるのだろう? そんなことを考えていると、また新しい人がやってきて、開口いちばん……。

```
(1,えふぴい)ところで、
(1,F-みらあ)はい?>えふぴい
(1,えふぴい)新機種の話題とか
(1,MAGIC)なに?
(1,えふぴい)ないですか?
(1,えふぴい)ダメ?
(1,MAGIC)次の機種のこと?
(1,えふぴい)そうです
(1,RAITA_NOM)詳しくはまだ言え
ません。ごめんね。
(1,RAITA_NOM)>えふぴい
(1,MAGIC)う~ん。どうしようか
な>えふぴい
(1,RAITA_NOM)だそうだ(^^;(^^;(
;_+)ク゛スンッ
(1,MAGIC)はは。
(1,えふぴい)なるほど
(1,F-みらあ)まだまだ・・・
```

```
(1,えふぴい)みんな聞いてみるの
ね  やっぱり
(1,RAITA_NOM)いつごろでるかだ
けでも・・・オフレコで(^^;(^^;
(1,F-みらあ)MSX2+でも行
けそうだな(^^;
(1,MAGIC)次のMFANで、なに
かがおこる、ということで。
(1,F-みらあ)ふむふむ・・・
(1,RAITA_NOM)いけるいける>F
-みらあ
(1,F-みらあ)φ(..)φ(..)φ(.
.)
(1,RAITA_NOM)うーむ、そうです
か(^^)>MAGIC
(1,MAGIC)(^^;)
(1,RAITA_NOM)期待、期待(^o^)>
MAGIC
(1,えふぴい)たぶん、新聞発表が
1Øがつ5日頃ではなかと予想し
てますが・・・
(1,えふぴい)9月中の発表はない
だろうなと・・・
(1,MAGIC)うふふ☆
(1,F-みらあ)(Turbo-R
の次はGTだって噂だけど・・・
)(^^;
(1,えふぴい)そういいながらも、
新聞の経済欄を毎日読むようにな
った
(1,いなばくん)そそ、GT-Aと
 GT-Sがでるって^^;
(1,MAGIC)どこで聞いたの?->え
ふぴい
(1,IVS)プログラムをまとめた
書籍がでてるでしょ?>MAGIC
(1,RAITA_NOM)GTのつぎは。G
TSか?  その次はスーパーサル
ーンだったりして(^^;
(1,えふぴい)えへへ  ひみつ
(1,F-みらあ)を。をーい(^^;
(1,えふぴい)>MAGIC
(1,MAGIC)う~ん。あやしい。(^^
(1,いなばくん)そして、最速のG
T-Rがでてくる^^;
(1,RAITA_NOM)2BOXスタイル
で、セパレートキーボードとかさ
(^^)
(1,F-みらあ)私としては・・・
GT-SとかGT-RよりもDa
nganのが好きだぞ(^^;
(1,えふぴい)ターボの次はスーパ
ーチャージャーでは?
(1,MAGIC)なんのこっちゃ(^^;
(1,いなばくん)え~ぃ!6MHz
ではしってなさい^^;>F-みら
あ
(1,MAGIC)どっひゃ~~~!
(1,RAITA_NOM)かっ飛びSTとか
、できんかね?>いなばくん
(1,F-みらあ)(こーゆー奴等な
のね・・・こいつらは)(^^;>MA
GIC
```

かくして、執拗なみんなの追求を振り切って10月8日のMファンの発売日まで、新ターボRA1GTの話は一言もしゃべらなかったのでした。

誌面では書ききれなかったけど、このほかにもプログラムの話やら、ノートタイプのMSX希望!とか、カラー液晶の詳しい話(なんと液晶を作っている人がいた!)などなど、いろいろな話題が飛び交ったのだった。そして、そろそろ……。

```
(1,MAGIC)おお、もお11時だ!
(1,F-みらあ)まだ11時(^^;
(1,えふぴい)まあね>F-みらあ
(1,RAITA_NOM)まだ11時でしょ
ー(^^;(^^;(^^;>MAGIC
(1,チョットダ゛ケLIME)んじゃあ、そろ
そろおちます
(1,いなばくん)そそ、電圧がたか
すぎるの
(1,えふぴい)やっと11時!
(1,F-みらあ)ほーい・・・ばい
ちゃ(^^;>チョットダ゛ケLIME
(1,RAITA_NOM)はいはい、ぐない
っ!またね>チョットダ゛ケLIME
(1,いなばくん)TV並なんだもの
^^;
(1,MAGIC)さてと、みなさん。あ
はは。仕事にもどらなければ
(1,チョットダ゛ケLIME)まったねぇ(^^)
>ALL
(1,えふぴい)おつかれさま>らい
む
(1,IVS)おやすみなさい>らい
む
(1,いなばくん)おやすぅ!_>ら
いむ
(1,F-みらあ)あれ?いまもちゃ
んと仕事中なんでは(^^;>MAGIC
(1,RAITA_NOM)おっと、おつかれ
さま。またねぇー(^^)  今度は仕
事抜きできてね(^o^)>MAGIC
(1,えふぴい)ごくろうさまです>
MAGIC
(1,KEMO)またねぇ>抜ける人
(1,いなばくん)おやす!>MAGIC
(1,F-みらあ)おつかれさまでし
たあ(^^)>MAGIC
```

というわけで、1時間30分もの長い間、電話料金やアクセス料金をものともせず、取材につき合ってくれた人たちどうもありがとう! このチャットは毎週火曜日の20時30分からやっているので、今度はキミが体験してみてくれ。

## 草ネットタウンページ

毎回、草ネットの募集をしていたのだけど、ぼちぼちホストさんから手紙が届きだした。今月はそんななかから2つのネットを紹介しようと思う。ただ紹介するだけでは芸がないので、今月の特集に合わせてチャット形式で2人のホストさんにネットの特徴なんかを取材してみたぞ。2人とも、熱心なホストさんでこのスペースに入りきらないほど話してくれた。ぜひアクセスしてみてほしい。

### ★MARIO-NET シスオペ:MARIO

```
MAGIC: 特徴的なコーナーは?
[MARIO] : MSXのボードでの情
報の早さには自信があります。去
年の春にはターボRの情報があり
ましたし、今でも新機種の情報(
GTの仕様など)かなりはやくか
ら集まっています。コンピュータ
以外では、各シグとも盛り上がっ
ていますが、最近登場したのは、
「通信ブックメイカー」というS
IGです。ここは、フジテレビの
「TVブックメイカー」を通信上
で再現しようというものです。他
に特徴的なのでは「ディズニーフ
ァンネット」でTDLの社員(?
)がアクセスしていろいろな情報
を書き込んでくれます。
MAGIC:メッセージがあればどうぞ
[MARIO] :「自分の意見を言って
コミュニケーションしようよ!」
これだけです。通信がどうたらこ
うたらいってもしようがないです
もんね(笑)。これは、パソ通だ
けじゃなくて、Mファンをよんだ
ら感想を送るとか、新聞には投書
するとか、何か自分の意見をしっ
かりもって、身のあるコミュニケ
ーションをしてほしいですね。
```

●通信制御手順
- 文字コード:シフトJIS
- 通信速度:300/1200/2400bps
- 通信方式:全二重
- データビット長:8ビット
- パリティー:なし
- ストップビット:1ビット
- フロー制御:おこなう(XON)
- シフト制御:おこなわない(SOFF)
- MNP:クラス5まで対応
- ゲストID:GUEST
- ゲストパスワード:なし
- ゲスト利用の制限:なし
- オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
- 入会金:無料
- 会費:無料
- 所在地:東京都町田市
- アクセス電話番号:0427-95-3421
- 回線数:1
- 運営時間:24時間
- 会員数:100人
- 開局日:1990年3月12日
- 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

### ★Doragon Net Work シスオペ:FunkyO

```
MAGIC     :特徴をどうぞ。
Funky O :うーん 今 一番人
気が・・・ううっ フリートーク
です・・(;_;)なんか 話題がと
びまくって・・いつも書き書きし
てくれます。次に人気が GAM
Eボード関連でしょう!SIGO
PさんがRPGTRPGが大好き
なので みんなと話が進みます!
MAGIC     :メッセージをどうぞ!
Funky O :はいかきまあーす!
(うーん しきってしまう・・S
YSOP)じつは・・このネット
いまだに未完成なんですまもなく
MSXらしい・・他の機種で運営
するネットとちがったHOSTP
ROGを使って運営したいとおも
います! どんどんMSXを友達
に勧めて・・とくにゲーム機械し
かあつかわない方々には ゲーム
が作れるのに安いパソコンと、言
えば一発です・夢をかなえること
ができるパソコン=MSXの位置
付けをがんばりましょう! 最後
にこのネットのHDDをフルにす
るほど みなさん来て トークし
ましょう! そのぶんSYSOP
もがんばってこたえていきます!
```

●通信制御手順
- 文字コード:シフトJIS
- 通信速度:300/1200/2400bps
- 通信方式:全二重
- データビット長:8ビット
- パリティー:なし
- ストップビット:1ビット
- フロー制御:おこなう(XON)
- シフト制御:おこなわない(SOFF)
- MNP:クラス4まで対応
- ゲストID:GUEST
- ゲストパスワード:なし
- ゲスト利用の制限:入会しなければなにもできません
- オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
- 入会金:無料
- 会費:無料
- 所在地:兵庫県川西市
- アクセス電話番号:0727-58-5154
- 回線数:1
- 運営時間:22:00~5:00
- 会員数:31人
- 開局日:1990年1月1日
- 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

◎お便り待ってま~す

パソ通天国では、全国各地の草ネットを誌面で紹介していきます。このコーナーを読んだ草ネットのシスオペさん、Mファンといっしょにキミのネットを盛り上げてみませんか? 草ネットをタップリ楽しんでいるネットワーカー諸君もすぐにシスオペにメールだ!

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」の係まで。パソ通での疑問などは「パソQ」まで。

THE LINKS INFORMATION PAGE

## 今月の目玉★ 初心者チャット(?)におじゃまします！

リンクスの会報「チャンネルゼロ」を読んでいたら、「新人さんのあたふたチャット」というのが目に入った。どうやら、毎週火曜日から金曜日の20時から21時までの１時間を初心者むけにしちゃおう／　ということらしい。リンクス初心者の担当者はさっそく入ってみた。

『こんばんは一、Ｍファンです。取材させてください』と入ったらすぐに、あいさつだ。すると一瞬まがあって、「わっ、Ｍファンの人ですかー」とみんなから反応が返ってくる。じ〜ん、これは気持ちいい。調子にのって『11月号はどうでした？』と話しかける。「まだ、買ってませ〜ん」とか「まだ、売ってないんです。ぐすん」とのこと。でも、「うちはみんなでリンクスしてま〜す」という人もいて、盛り上がった。最後に、『初心者のチャットみたいだけど、はじめてからどのくらいですか？』と聞いてみたら「ここには初心者はいないと思う」といわれてしまった。わたしの立場はどうなる／

リンクスのチャット画面だ。さすがに、いろんな話が交錯している

## アプローズ ザン・マギックスの冒険

テーブルトークRPGをパソ通のボード上でやってしまおうという「RPGすくうる」のシナリオ『アプローズ』。写真のようなゲームマスターから送られてきたメッセージに返事を送ってできたのが以下のストーリー。

我等がザン・マギックスが片田舎の酒場で酒を飲んでいると、老人が娘をさがしてほしいと頼んできた。この頼みを聞き入れたザンは単身、娘のあとを追ってイナメースの村にむかった。

というわけで、ザンの冒険は今月でおしまい。また機会があったら、取り上げるぞ。

9月号

ID 6038772　◆'91年07月
―<Aク゛ループ゜>――　◆ 17日01時
゛ンはサカハ゛て゛サケをちひ゛りちひ゛りとのて゛いた。
さてこれからと゛うするかね。サ゛ンはサケをのみなか゛らこれからのみのふりかたをすこしかんか゛えていた。
いくらなんて゛もあれはます゛かったか・・・サ゛ンはとあるタイショウのコ゛エイにやとわれていたのた゛か゛・・・そこのタイチョウとかいうやつか゛えらくいやみなやつて゛、あまりサ゛ンをみくた゛してメイレイするわ、こきつかうわて゛、サ゛ンはかんしゃくをおこして、ひっは゜たいてしまったのた゛った。
いまかんか゛えれは゛ケイソツなこうと゛うをとっ→

ここの酒場からゲームがスタートしたのだった。「軽率な行動だったなぁ」などとすこし、気落ちしていた

10月号

ID 6038772　◆'91年08月
―<Aク゛ループ゜>――　◆ 02日01時
い、し゛いさん」サ゛ンはろうし゛んにたす゛ねる
はなしはきいてやるか゛・・・おれははらか゛へってるんた゛」
ろうし゛んはしゅし゛んにサ゛ンにて゛きるかき゛りいいしょくし゛を・・・という。か゛、ろうし゛んのもてる金はあまりないらしく、と゛うやらたいしてよいものて゛はなかった・・・か゛、サ゛ンはとりあえす゛、ろうし゛んか゛し゛ふ゛ちんて゛なかったことを、まぁよしとした
「て゛、そのむすめか゛いなくなったってのは?」
「ええ、いなくなった・・・というよりは、つれもと゛しにいってほしいのて゛す」ろうし゛んはなきそうな→

酒場で声をかけられた老人の話を聞いてやることにした。「娘をさがしてほしい」というのだが……

11月号

ID 6038772　◆'91年09月
<Aク゛ループ゜>――　◆ 20日01時
は、たひ゛のしたくをする。フ゛キをかし゛やにょうちょうまて゛にたのむ」とつたえ、しょくりょうをかいまわり。そして、いろいろとにもつをかかえてかえってきたサ゛ンにやと゛やのシュシ゛ンははんふ゛んあきれか゛おて゛「まったくものす゛きなひとた゛ねえ」といってくる。
「なせ゛?」サ゛ンか゛けけ゛んそうなかおて゛ききかえすと「あの、ハ゜ウト゛のおやし゛さんとこのむすめは年中あっちこっちふらついて、こんなことは日シ゛ョウサハンシ゛て゛さ。こっちもあいてにしてられないよ」
「た゛けと゛わかいおんなのひとか゛ゆくえふめい→

老人に頼まれた娘さがしの旅に出るため、装備をととのえている。準備がすめば、イナメースの村へ出発だ！

## MSX・FANの郵便箱 〜今月のメールから〜

さて、先月号にひきつづき女性ユーザーの登場だ。書きこみのタイトル「MSX-FANかったよ」にひかれたわけではないのだけど……。

この「めいおうせい通信」のボードは仲間同士のコミュニケーションのボードにもなっているので、常連さん同士でおたがいにメッセージを返している(レスを返すという)。先月のにゃあさんや今月のわやさんの書きこみはその代表的なものだ。まずはにゃあさんに「Mファンに掲載されておめでとう」とメッセージを送り、おなじくＪＥＳＵＳくんにも送っている。ついで、成績の話が出てくるあたりで、わやさんは学生なのかと思いあたる。そして、そのまえの書きこみで三輪バイクについての話題があったのだろう、バイクについての話題で締めくくっている。ところで、常連さんたちの書きこみはたいてい１枚では完結せず、4枚も5枚も書きこまれていることのほうが多いのだ。だからというわけではないが、常連さんの書きこみを掲載するのは大変なんよ。

MFN N00203M　¥2,008 *****
FROM ID 2516128　◆'91年10月
「MSX-FAN」かったよ。 わや　◆ 08日13時
●にゃあさんのカキコミのってたよ。 おめて゛とう!
JESUSくんのカキコミものってたのに、もうここにいないなんて、サ゛ンネンなことよね。 カムハ゛ック!!
セイセキさか゛ったのは、LINKSのセイて゛も、し゛ふ゛んのセイて゛もなくて、ウンか゛なかったた゛けた゛ったのかも!?　なせ゛って・・・?　それは、「マークシート」た゛ったからなのよ!!(Uso)
3りんハ゛イクて゛すか。 あれはいいよね。 にもつか゛いっは゜いつめて。 わたしなんて、ハ゛イクて゛、て゛かけるときはリュックサックた゛もんね。 カタか゛こるよ。 ほんとうに。

F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.□

というわけで、わやさんの書きこみだ。バイクに乗っているとリュックサックの重みで肩がこるというのが、けっこう年寄りくさいよーな。え、大きなお世話ですか？

### LINKSについてのお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、
〒604 京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548
日本テレネット㈱「リンクスMSX・FAN」係
☎075－251－0635まで、直接問い合わせてください。

# スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月の付録ディスクにはフリーウェアが3つ入っている。1つはもうすっかりおなじみになった『PMext』解凍ツール、バージョンは11月号と同じだ。2つ目はMSX-DOS2専用ファイラ(ファイル管理ツール)の『FMTM』。最後はMSX-DOS専用ファイラの『AEG』だ。本当はゲームも1本入れたかったのだが、つごうで入れられなかった。

今回の目玉たるファイラを使えば、本気でDOSが使いやすくなるのだ。ただし、両方ともまだ未完成版なので96ページ以降をよく読んで、消してしまってもいいディスクを用意したうえで使ってほしい。

### フリーウェアについて……

フリーウェアとは、多くの人に使ってもらうことを目的に(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトのこと。プログラムの改造やだれかにゆずったりするのも自由だが、作者の希望にそう形で使用する(たとえば他のネットへの転載禁止や、営利目的の使用禁止など)というのが大前提だ。また、ネットによってはPDS(作者が著作権を放棄したもの)と呼んでいる場合もあるのだが、その場合でもフリーウェアのことだと思って、まず間違いない。呼び方よりも大事なのは、使ってみた結果のレポートや、バグを発見した場合の報告などを作者にすること、みんなで育てていくのがフリーウェアなのだ。パソ天としてもこれらフリーウェアの作者へすこしでもフィードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソ通天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

## 実験用ディスクの作り方

フリーウェアを使うには、MSX-DOS(または、MSX-DOS2)が必要だ。MSX-DOS(2)のディスクから、

MSXDOS.SYSと
COMMAND.COM
あるいは、
MSXDOS2.SYSと
COMMAND2.COM
(ターボRは後者)をなにも入ってないディスクにコピーする。

```
A>COPY MSXDOS.SYS B:
A>COPY COMMAND.COM B:
```

MSX-DOS2の場合は

```
A>COPY MSXDOS2.SYS B:
A>COPY COMMAND2.COM B:
```

となる。つぎに付録ディスクを入れて、MSX-DOSの人は
PMEXT222.COM
AEG084.PMA
の2ファイルをコピーする。

```
A>COPY PMEXT222.COM B:
A>COPY AEG084.PMA B:
```

MSX-DOS2の人は
PMEXT222.COM
FMTM080.PMA
の2ファイルをコピーする。

```
A>COPY PMEXT222.COM B:
A>COPY FMTM080.PMA B:
```

では実験ディスクを入れて、

```
A>DIR/W
```

としてみよう。

```
MSXDOS  SYS   COMMAND COM   AEG084  PMA   PMEXT222 COM
    4 files   692224 bytes free
```

MSX-DOSの人は上のように表示されただろう。

```
MSXDOS2 SYS   COMMAND2 COM   FMTM080  PMA   PMEXT222 COM
    4 files   666624 bytes free
```

MSX-DOS2の人は上のように表示されたはずだ。

## PMextで解凍する

PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino

実験ディスクをドライブに入れた状態で、漢字モードにしよう(漢字BASICがない人は4行下まで読み飛ばしてくれ)。

```
A>BASIC
CALL KANJI
CALL SYSTEM
```

では以下の文字を入力してくれ

```
A>PMEXT222
```

```
Extract? (Y/N) Y
PMEXT2  .DOC Extracting OK
PMEXT   .COM Extracting OK
```

すると上の画面の1行目でスクロールが止まるだろう。ここで「Y」キーを押せば、PMextができあがる。

今度は実験ディスクに入っているものを解凍してみよう。

はじめにMSX-DOSの人

```
A>PMEXT AEG084 *.*
```

これで、下の画面のように表示されればできあがりだ。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file = AEG084.PMA

AEG     .COM Extracting 0032/0032 OK
AEG084  .DOC Extracting 007E/007E OK

End of archive.
```

MSX-DOS2の人は

```
A>PMEXT FMTM080 *.*
```

で下の画面のようになればいい。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.

Archive file = FMTM080.PMA

FM      .BAT Extracting 0001/0001 OK
FMTM    .CNF Extracting 0009/0009 OK
FMTM    .COM Extracting 0106/0106 OK
FMTM    .MAN Extracting 0080/0080 OK
README  .DOC Extracting 000D/000D OK

End of archive.
```

## フリーウェア感想文 (10月情報号)

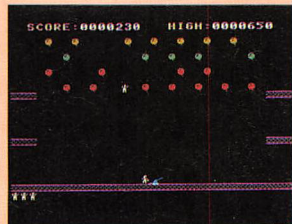
今月号からフリーウェアの感想文を発表していく。毎月、2か月まえの号に掲載されたフリーウェアを対象にしていく予定だ。

### ●BALLON PUNCH

むかしなつかしいシーソーゲームを思い出してしまいました。落ちた人が死んでしまうあたりが妙にリアルで気持ちよかったです。ただ、ターボRの高速モードでプレイすると異常なスピードのためにまともにゲームができません。

(広島県/栗原稔・17歳)

10月号のフリーウェアとても楽しかったです。遊ぶまでに手間のかかったゲームだけに動いたときは感激ものでした。

(秋田県/三浦浩司・16歳)

⬆風船割りゲームのBALLON PUNCH

### ●PMarc2/PMCHGMX

PMCHGMXはPMextとPMarcの両方のタイムスタンプのバグを修正するものだが、PMCHGMXを起動してもPMarcは修正されない。PMCHGMXが修正しようとするファイル名がPMARC.COMになっているからだと思われる。そこで、PMARC2.COMをPMARC.COMにファイル名を変えてからPMCHGMXを実行するのだ。具体的にいうと以下のようにすればいい。

```
A>REN PMARC2.COM PMARC.COM
A>PMCHGMX
A>REN PMARC.COM PMARC2.COM
```

これで、PMarcのタイムスタンプも正常になるはずだ。もっとも、自分のMSXが正常な時を刻んでいればの話だが……。

(神奈川県/清水茂孝・14歳)

### ●PMext/PMarc2

わたしはパソ通はしませんが、パソ通以外の利用も考えられる便利なものだと思います。ただ、唯一の欠点はドキュメントがよくわからなかったということもあって、自分がどのような操作をしているのかわからず、書いてある通りに操作するだけなのが残念でした。

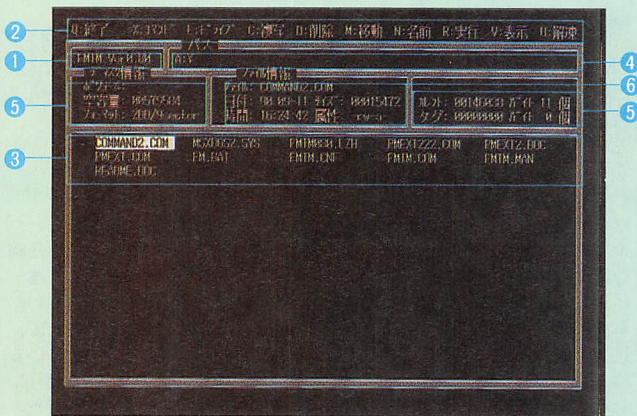
(三重県/池中秀男・?歳)

# 2つのファイラを紹介

はじめにファイラとはどんなものなのかということをかんたんに説明しておきたい。MSX-DOSはコマンドを入力してさまざまなことをするわけなのだけど、けっこうめんどうだよね。これが、キー1つでできたらどんなに便利だろうとは思わないだろうか。まあ、ちょっと大げさだけど、ただで使える『MSXView』だと思ってもいいかもしれない。

## ファイラの画面ではこんな情報が表示されている

❶ファイラの名前やバージョン数が、書かれている。バージョン数は大事な情報で、常に最新バージョンを手元に置いておきたい。❷使えるコマンドがここに表示されている。もちろんこれら以外にも使えるコマンドはあるのだが、いつも使うものが表示されているのだ。❸ここがファイルを表示するエリアだ。ファイル名の上をカーソルが動く。基本的にはカーソルが止まっているファイルにコマンドが実行される。❹ここにはカレントディレクトリが表示される。つまりMSX-DOS2の階層化ディレクトリに対応しているわけだ。❺ディスク情報が表示される。すなわち、このディスクがいつフォーマットされたか、ディスクの名前はなんというか、空容量はどのくらいかなど。ちなみにAEGでは現在の日時をリアルタイムで表示している。❻ここはファイル情報が表示されている。ファイルが作られた日時やファイルのサイズが見える。FMTMにはファイル属性も表示される。AEGではファイル属性の表示はないが、色によってファイルの種別を示している。❼ここでコマンドラインからの入力をする。写真ではAEGのみ記したが、FMTMではウィンドウが開いてコマンドの入力ができるようになるのだ。

⇧AEGではファイルの種類を色で識別している。詳しくはドキュメント参照のこと

⇧FMTMはシックなブラック画面だ。インタレースモードのちらつきが気になる

# AEG Ver.0.84

by AEG(えいじ)

AEGはファイルカーソルの移動をはじめとして、コマンドの選択、実行がジョイスティックでできるのだ。基本的なキー操作は以下の通りだ。①カーソルキー(スティック)の上下左右でファイルカーソルの移動②リターンキー(Aボタン)でコマンドウィンドウへ③カーソルの上下でコマンドを選ぶ④リターンキーでコマンドの実行⑤ESCキー(Bボタン)はキャンセル。

| 必要ファイル | AEG.COM | |
|---|---|---|
| 動作環境 | MSX-DOS | |
| 起動コマンド | AEG | |
| 基本操作 | ファイルカーソルの移動 | カーソルキーおよびスティック |
| | コマンドウィンドウへ移動 | リターンキーおよびAボタン |
| | キャンセル | ESCキーおよびBボタン |
| 使用できるコマンド | EXEC/UNPAC | 拡張子がCOMやBATのファイルは実行<br>拡張子がARCやARK、LZH、PMA、ISHの場合はそれぞれの解凍用ツールを起動して解凍<br>拡張子がMAKI、MAG、GRAのときはそれらの画像表示[ローダー]が起動 |
| | TYPE/LIST | ファイルの表示、アーカイブファイルのリスト表示 |
| | RENAME | ファイルネームの変更 |
| | DELETE | ファイルの削除 |
| | EDIT | ファイルのエディット |
| | CHANGEFILE | ファイルの入れ換え |
| | SORT | ファイルの並べかえ |
| | QUIT | FMTMの終了 |

# FMTM Ver.0.80

by PACKMAN

FMTMはDOS2用に作られているため階層化ディレクトリを備えている。基本的な操作は以下の通りだ。ただし、ジョイスティックには対応していない。①カーソルキーでファイルカーソルの移動②スペースキーでファイルのマーク(FMTMではタグと呼んでいる)③リターンキーを押すとファイルの種類によって各処理を行う(詳細はドキュメント参照のこと)④ESCキーはキャンセル⑤各コマンドは英文字のキーに割り当てられている(右ページで代表的なものは紹介するが、詳しくはドキュメントを参照)。

| 必要ファイル | FMTM.COM　FMTM.CNFFM.BAT | | |
|---|---|---|---|
| 動作環境 | MSX-DOS2 | | |
| 起動コマンド | FM | | |
| 基本操作 | ファイルカーソル移動 | カーソルキー | |
| | ファイルのマーク | TAB | ファイルカーソルのあるファイルにマークを付ける。もう1回押すと解除になる。 |
| | | SPACE | ファイルカーソルのあるファイルにマークしたのちカーソルをつぎに進める。もう1回押すと解除 |
| | | SELECT | すべてのファイルにマークする。もう1回押すと解除 |
| | ファイルの実行 | リターンキー | 拡張子.COMのファイルのみ |
| | 圧縮ファイルのなかのファイルの一覧を表示する(要解凍ツール) | | 拡張子.PMAのファイル<br>拡張子.LZHのファイル<br>拡張子.ISHのファイル |
| | CGを表示する[要CGローダー] | | 拡張子.MKIのファイル<br>拡張子.MAGのファイル<br>拡張子.GRAのファイル |
| | ファイルの編集(要エディタ) | | 上記以外のファイル |
| 使用できるコマンド | D | ファイルの削除 | |
| | M | ファイルの移動 | |
| | N | ファイル名の変更 | |
| | A | ファイル属性の変更 | |
| | K | サブディレクトリの作成 | |
| | R | ファイルの実行 | |
| | V | ファイルの表示 | |
| | X | DOSコマンドの実行 | |
| | U | ファイルの解凍、ishファイルの復元 | |
| | I | ishファイルの作成 | |
| | Q | FMTMの終了 | |
| | CTRL+P | PMARC. COMでファイルを圧縮 | |
| | CTRL+L | LHA. EXEでファイルを圧縮 | |
| | ESC | 一時的にDOS2へ戻る「A>EXITで復帰」 | |



## ◎ドキュメントの読み方

●AEG　AEGのドキュメントは「AEG084.DOC」というファイルだ。漢字BASICが使えるならば、①A>BASIC ⏎②CALL KANJI⏎③CALL SYSTEM ⏎これで漢字が見えるようになった。つぎに、④AEG⏎でAEGを起動する。あとは本文の「●ファイルの表示」でも書いたが、AEG084.DOCにファイルカーソルを合わせて「TYPE/LIST」コマンドを実行すればいい。表示されるスクロールはCTRLキーとSキーを押せば止まり、なにかのキーを押せばまたスクロールする。

## ●AEGの起動

起動はかんたんだ。

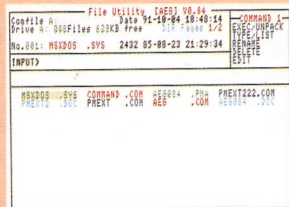
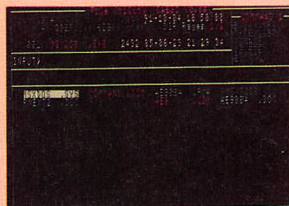
A>AEG⏎

でファイルが表示され、ＡＥＧが動き出す。起動時にオプションを付けることもできる。

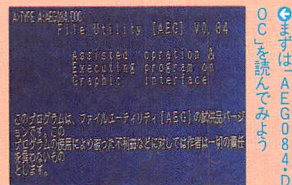
A>AEG/R⏎

にすれば、黒い画面のＡＥＧが立ちあがるし、

A>AEG/A⏎

ならコマンドを実行したあと自動的にＡＥＧの画面に復帰する。

↑白い画面のふつうのAEG

↑黒い画面のAEGはこんな感じだ

## ●ファイルの表示

「COMMAND１」の「TYPE／LIST」を選べばファイルの中身を表示する。先に漢字モードにしておかないと漢字が表示されない。

←まずは「ＡＥＧ０８４・ＤＯＣ」を読んでみよう

緑色のファイルで「TYPE／LIST」を選ぶと、PMextが起動してアーカイブされたファイルのリストを見ることができる。

↑ＡＥＧ０８４．ＰＭＡというファイルを見てみると、このように表示される

## ●ファイルのならべかえ

「COMMAND2」の「SORT」を選ぶと、ファイルの上の段にカーソルが移動する。現在３種類のソート形式が使える。「NAME SORT1」ちいさい順に並べかえる。「NAME SORT2」は拡張子をアスキーコードのちいさい順に並べかえる。「SIZE SORT」ファイルサイズのちいさい順に並べかえる。「DATA　SORT」は使えない。「WRITE DISK」並べかえた現在の状態でディスクに書きこんでくれるのだ。

↑ファイルの上の空欄にこのように表示される。カーソルで選び、リターンキーで決定

↑「NAME SORT１」で並べかえてみた。ファイル名のアルファベット順に並べかわる

↑「NAME SORT2」で並べかえる。拡張子のアルファベット順に並べかわる

↑「SIZE SORT」を使う。ファイルサイズのちいさい順に並べかわった

## ●ファイルの解凍

「COMMAND１」の「EXEC/UNPACK」を選ぶと緑色のファイルを解凍する。「INPUT>」という欄にPMEXTのコマンドが表示されるのでリターンキーを押せば解凍を開始する。ディスクにPMEXT.COM が必要だ。

↓この状態のときにリターンキーを押す

←ファイルはすでにあるのでスキップした

## ●AEGの終了

ＡＥＧを終了するときはＥＳＣキーを押せば終了するかどうか聞いてくるので、そのままリターンキーを押せば終了する。復帰するためにはＦ１キーを押せばいい。

↑このメッセージが出たら、リターンキーを押せばいい

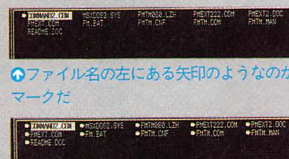
## ●FMTMの起動

ＦＭＴＭの起動は

A>FM⏎

で立ちあがる。ＦＭＴＭには環境変数という聞きなれないものを設定することができる。詳しくはドキュメントを読んでほしい。環境変数とは自分の持っているツール(エディタとかアーカイバとか)をＦＭＴＭで使えるように設定しておくためのものだ。

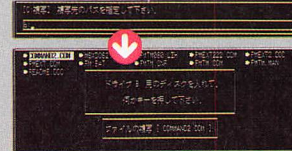
## ●ファイルのマーク

ＦＭＴＭは複数のファイルに同じコマンドを使うことができる。たとえば、一度に複数のファイルをコピーしたいときに便利なのだ。スペースキーを１回押すとマークがつき、もう１回押すとマークが消える。ＳＥＬＥＣＴキーを押すと全ファイルにマークがつき、もう１回押すと消える。

↑ファイル名の左にある矢印のようなのがマークだ

↑全ファイルにマークをつけたところ、コピーのときなどに便利

## ●ファイルの複写

ではコピー(複写)をしてみよう。全ファイルにマークをつけて、Ｃキーを押すとウィンドウが開く。ここで「ｂ：」と入力してリターンキーを押せばコピーの開始だ。

↓このウィンドウで「ｂ：」と入力し、リターンキーを押すのだ

↑あとは画面の指示に従ってコピーする

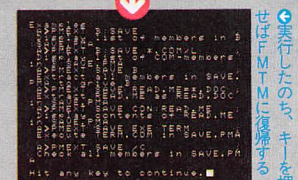
## ●ファイルの表示

見たいファイルにファイルカーソルを合わせてＶキーを押すとテキストファイルなどは画面に表示される。複数の画面にわたる場合はカーソルキーＦを押せば順に表示していく。

←まずは「ＦＭＴＭ・ＭＡＮ」を見てみよう

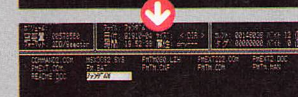
## ●ファイルの実行

ただファイルを起動するだけなら、リターンキーを押せばいいが、起動オプションが必要ならば、Ｒキーを押して、入力する。

↓ここで入力し、リターンキーを押す

←実行したのち、キーを押せばＦＭＴＭに復帰する

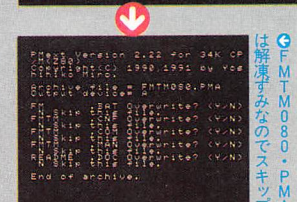
## ●サブディレクトリの作成

ＭＳＸ－ＤＯＳ２で実現された階層化ディレクトリ、Ｋキーを押してディレクトリ名を入力するだけでディレクトリができる。

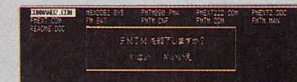
↓ファンダムというディレクトリを作る

↑ディレクトリは画面ではこのように表示される。名前のあとに「¥」がつくのだ

## ●ファイルの解凍

解凍したいファイルを指定して、Ｕキーを押せば解凍される。ただし、現在の環境変数の設定では「ＬＺＨ」の拡張子のファイルは解凍できないようになっている。ただし、ＰＭＥＸＴ．ＣＯＭ

↓圧縮されたファイルだけでなく、ishがあれば、ファイルも復元する

←ＦＭＴＭ０８０・ＰＭＡは解凍ずみなのでスキップ

## ●FMTMの終了

Ｑキーを押せば終了する。その際に確認してくるので、Ｙを選択する。さらに「バッチ処理を中止しますか？(Ｙ／Ｎ)」と聞いてくるのでＹを選択する。

↑Ｑキーを押すとこのメッセージを表示するのでＹを選択する

## ◎ドキュメントの読み方

●ＦＭＴＭ　ＦＭＴＭのドキュメントは「ＦＭＴＭ.ＭＡＮ」と「ＲＥＡＤＭＥ.ＤＯＣ」だ。ＦＭＴＭの場合は漢字モードにする必要はなく、①ＦＭ⏎でいきなりＦＭＴＭを起動してしまう。本文の「●ファイルの表示」に書いてあるようにファイルカーソルをＦＭＴＭ.ＭＡＮかＲＥＡＤＭＥ.ＤＯＣに合わせてＶキーを押せば、ドキュメントが表示される。

MSXマガジン 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

なんだか今月は投稿CGが山のように送られてきたでおじゃる。とても全部は見きれないので、半分以上は来月号にまわしたマロ。今月、載らなかった人は来月号に期待してたもれ。

## 賞金＆賞品システム

ＣＧコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーＣＧチームの５人が評価します。５人が５つの項目につき１～５点の５段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。５つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

| | ①恐竜のタマゴ | ②ゾウのタマゴ | ③ダチョウのタマゴ | ④カエルのタマゴ | ⑤メダカのタマゴ |
|---|---|---|---|---|---|
| ランク | 100点以上<br>超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。 | 80点以上<br>並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。 | 60点以上<br>これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。 | 50点以上<br>いわゆる並の作品に与えられる。オール２的な称号。 | 40点以上<br>まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。 |
| 賞品＆賞金 | イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。 | イラストは現金５千円。紙芝居は１万円以内のソフト。 | イラスト、紙芝居ともディスク５枚＋Mファンテレカ。 | イラスト、紙芝居ともディスク１枚＋Mファンテレカ。 | イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。 |

**梅麿**　今月のイラスト部門の一等賞は98点だったマロ。あと2点で恐竜のタマゴだったでおじゃる。この『奇術師か魔術師か』のどこがあと一歩だったのかをみんなに聞きたいぞよ。

**こんどる**　色の統一の仕方は紫でまとめているのがうまいよね。色使いはCGの命／（笑）

**ファンキーK**　その色使いでこの作品には不満があるぜ／　ベールがかかっているところとかかっていないところとの色がなぜ、同じなんだ？

**のぐりろ**　ブラシを使ってベールを表現しているから色は変えてないみたいだも～ん。

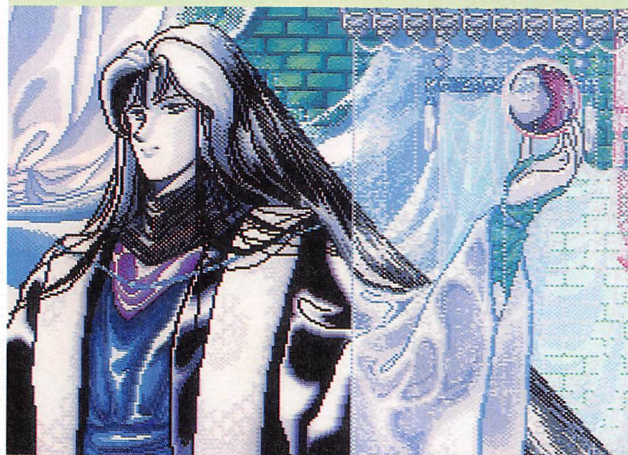
**ファンキーK**　せっかく色がたくさん使えるSCREEN8なんだから微妙に色を変えてみたほうが、もっとベールらしく仕上がったはずだぜ。

**アニイ／**　ブラシとかタイルパターンのカケアミは便利だけど、微細な効果はむかないかもね。

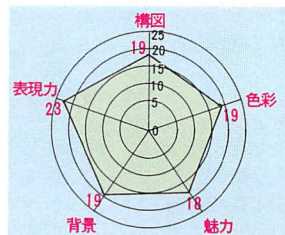
### 愛知県・加藤由紀子　奇術師か魔術師か（F1ツールディスク使用 SCREEN8）

**総合98点**

みんなもいっていたようにせっかくSCREEN8を使っているのだから、ブラシなどは使わずにドットの１つ１つをルーペで色を変えるなどしてたもれ。「おしい」の一言につきるぞよ。㊫

| 構図 | 色彩 | 魅力 | 背景 | 表現力 |
|---|---|---|---|---|
| 19 | 19 | 18 | 19 | 23 |

## カケアミの効果を考える

上の作品のように透かして見えるという表現をしたい場合にタイルパターンやブラシのカケアミを使うことはよくあるぞよ。ほんとうは色を微妙に変えてベールのシワなんかも表現すると満点でおじゃるが、なかなかそこまでは大変だマロ。で、実際にカケアミの効果を見てみようというわけでおじゃる。Ｆ１ツールディスクのブラシとタイルパターンを使って上の写真の手の部分で実験してみたぞよ。

### ブラシ

←ブラシの効果は雪のベールのようでおじゃる

### タイルパターン

←このタイルパターンのなかから選ぶぞよ。パターンの番号と下の写真の番号は対応しているでおじゃる

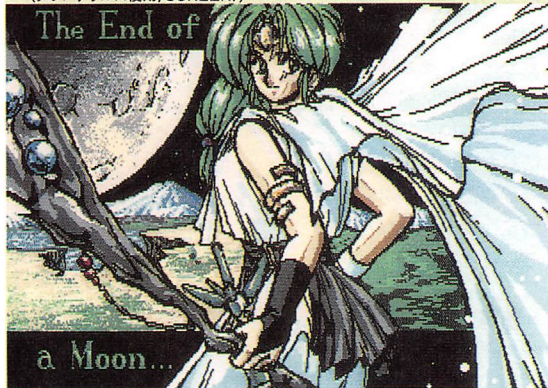
↑ちょっと大ざっぱで、モザイク処理のようでおじゃる

↑チェッカーフラッグのようになってしまうぞよ

↑このパターンだったら網戸ごしの絵に使えるかも？

↑逆にパターンのほうが目立ってしまうでおじゃる

**おしかった人たち**　●イラスト部門（構図・色彩・魅力・背景・表現力）「DUNGEON／」宮城県・グリーンスライム（１・２・１・１・１）「闇の死神」群馬県・投稿ありがとう（２・１・２・１・１）「Ｓｍｉｌｅ」東京都・迫田秀和（２・３・２・２・２）「が★ちょ～ん」東京都・真田十三（２・３・３・２・３）「少女」東京都・沢崎誠（３・３・２・１・２）「反重力バイク新発売」東京都・魔虚（２・１・２・２・１）「牧場」神奈川県・まいはにーこいつ（２・３・２・２・３）

### 岩手県・C' Tone　ジ・エンド・オブ・ア・ムーン
(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合97点　色の使い方に独特なものがあるでおじゃる。どこか色鉛筆ふうというか、水性マジックふうな、不思議な色合いでおじゃる。今後の課題はこの色をもっと効果的に使うことぞよ。りんかく線をもっと整理してみてもいいかもしれない……。㊕

### 大阪府・M. Brand　桃園
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)

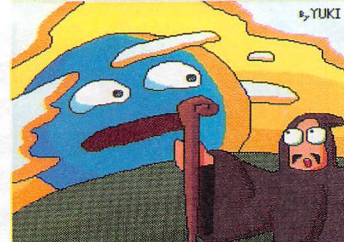
総合75点　表情が豊かでよいぞよ。ＭＳＸならではの表現だと思うぞよ、版画みたいでナイスでおじゃる。㊕

### 岡山県・Ze82　世に名だたる勇敢なfighter レムとその助手のwitchライア
(グラフサウルス使用/SCREEN7)

総合74点　物語のイメージがわいてくる秀作でおじゃる。女の子の表情がおもしろいと思うぞよ。㊕

### 静岡県・鈴木淳一　カブトムシVS.クワガタ
(グラフサウルス使用/SCREEN7)

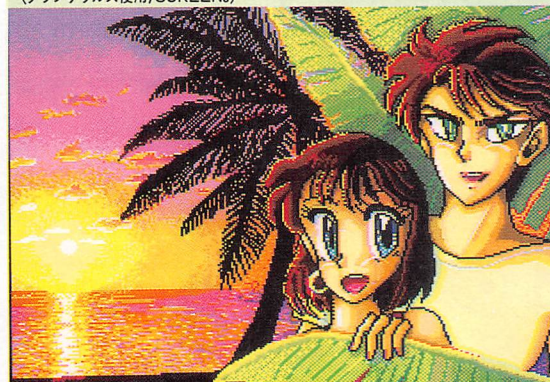
総合75点　クレヨンで描いたようでベリーグッドでおじゃる。もうすこし陰影に気をつけるとよいぞよ。㊕

### 大阪府・YUKI　夕焼けのスライム
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)

総合72点　魔法使いの表情がまぬけでおもしろいでおじゃる。なかなか楽しいグラフィックでおじゃる。㊕

### 鹿児島県・エスタリーナ　森の中の少女達
(グラフサウルス使用/SCREEN7 )

総合81点

なかなかていねいに描いてあるけど、色がちょっときつすぎたでおじゃる。とくに服の影の色なんかはもっと合わせ方を考えてたもれ。構図は雑誌なんかを見本にして研究してほしいでおじゃる。㊕

### 東京都・大喜多美香　夏の終わり
(グラフサウルス使用/SCREEN8)

総合92点　すごくトロピカルな色使いで楽しそうな作品になっているぞよ。美香どのはこのグラフィックのような目のつりあがった殿方が好みでおじゃるか？　人物よりも背景に目がいってしまうくらい、背景がていねいに描かれているマロ。㊕

### 埼玉県・ＫＩＹＯＴ　池ポチャッ
(グラフサウルス使用/SCREEN8)

総合79点　夏の暑さをよく表現できているでおじゃる。ドットの使い方がきれいでおじゃる。㊕

### 大阪府・ぴなそめZ　地図にない街
(DD倶楽部使用/SCREEN5)

総合76点　雰囲気は伝わるぞよ。のぐりろはこのグラフィックを見て「うしろの百太郎」とのたまったマロ。㊕

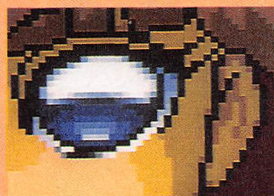
## グランドちゃんぴおんは
## 滋賀県・山本直彦　GIRL2　に決定!!

(パナソニックシステムディスク使用
SCREEN 8)

### ちゃんぴおんからひとこと

えっ？　ちゃんぴおんですか？　ありがとうございました。特に注意した点は、女の子を目立つようにすることでした。そのために、背景には薄い色を多用して描きました。りんかく線も灰色を使っています。投票してくれたみなさんありがとうございました。

山本くん。おめでとうでおじゃる。この作品は、マロも好きな作品のひとつでおじゃるよ。背景もけっこう描きこまれているけれど、淡い色使いのおかげでうるさく感じられることもなく、女の子とのバランスも最高でおじゃる。今後ともこの調子でどんどん作品を描いて、ばんばん投稿してきてほしいでおじゃる。㊕

**★女の子がかわいい**

↑とくに目がかわいい。あい色のグラデーションを使ってうまく表現してるぞよ

**★背景がきれい**

↑りんかく線の色を髪は黒ではっきりと、クマさんは灰色と使いわけているぞよ

**おしかった人たち**

「ＳＯＩＲ」長野県・ＮＡＧＡ（2・1・1・2・1）「夏のアトラクション」静岡県・ＨＩＤ（2・2・2・2・1）「ＭＡＧＩＣ」静岡県・杉山直樹（3・3・3・3・3）「月」愛知県・てぐてぐ（3・3・2・2・3）「旅立ち」京都府・京本勝一（1・1・1・1・2）「チェイサー〜追跡者〜」大阪府・ＩＮＯ（1・2・1・2・1）「美女と野獣!?」大阪府・ＣＧ太郎（3・3・3・2・3）

**梅麿** 紙芝居、初の恐竜のタマゴ『食物連鎖』は魅力・演出・技術の評価が高かったでおじゃる。その理由を聞きたいぞよ。

**ファンキーK** この5人のなかじゃオレさまがいちばんからい評価をしたと思うぜ。話が尻切れとんぼだったんでな。

**のぐりろ** よく動くし、場面展開も工夫されていたも〜ん。

**こんどる** このテンポのよさは自作のローダープログラムの勝利って感じだね。

**アニイ！** そうそう、動かすパーツだけ読みこむので、書きかえ時間が気にならない。

**こんどる** これからの紙芝居部門はグラフィックだけじゃなくて、プログラミングも重要になってくるかもしれないね。

### ディスクに関するご注意

付録ディスクにはＣＧ講座で使用したグラフィックと紙芝居部門の『食物連鎖』が入っています。ＣＧ講座は右ページ下を参照ください。紙芝居のほうは画面の指示にしたがってください。ただし、ＳＲ５の拡張子がついたファイルはツールなどでは読みこめません。また、「ＣＧ．ＢＡＳ」はローダーですが、付録ディスクの特殊な命令がまじっています。

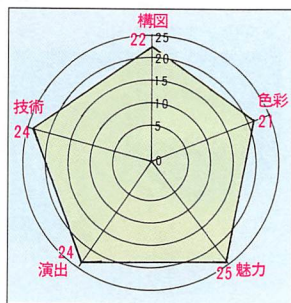
## 愛媛県・まいきー　食物連鎖

（グラフサウルス使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ）

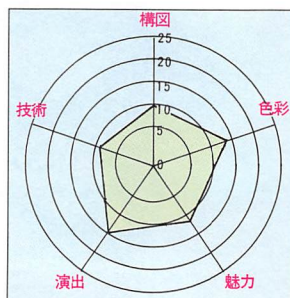
## 総合116点

よくできていたでおじゃる。テンポもいいし、小技も効いていて、見ていてあきさせないぞよ。なかなかのセンスの持ち主とみたでおじゃる。恐竜のタマゴは師範代の称号と同じでおじゃるから、次回から「まいきー師範代のアニメーションテクニック講座」みたいなのをやってもらうでおじゃる。今、勝手に決めたぞよ。というわけで、まいきーよろしくたのむぞよ。㊕

## 東京都・気まぐれモンキー　暴れん坊の将軍

（パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8/フル画面サイズ）

## 総合60点

いかにも紙芝居という感じの作品だったでおじゃる。落ちがなかなかおもしろいし、アイデアもベリーグッドという佳作でおじゃる。ただ、ＳＣＲＥＥＮ８のフル画面ということもあって、ロードに時間がかかるのが残念だったマロ。こういうグラフィックならＳＣＲＥＥＮ５の９分の１画面でもよかったのでは……と思ったぞよ。でも、課題があることはいいことでおじゃる。㊕

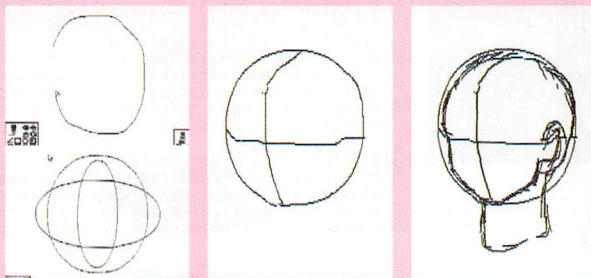
**おしかった人たち**
『トラウルマンＶＳ．ラジゴ』大阪府・π＝3.14159265358979……（３・２・３・３・３）『私は…』兵庫県・Ｍｒ．Ｔ（１・１・３・１・１）『マロ・リザ』奈良県・二宮靖智（１・２・１・２・２）『うみ』鳥取県・ぶじ（１・２・１・１・１）『タイトル未定』岡山県・ＫＡＫＡＳＨＩ（１・２・２・１・２）『サンタさんの夏』岡山県・実石哲也（２・３・３・２・１）『空飛ぶアヒル』福岡県・Ｒ（３・３・３・２・３）

## いよいよ実技でおじゃる

今回から、いよいよ実技に入るでおじゃる。そこで、今後の講座の時間割を作ったでおじゃる。この時間割にそって講義をしていくぞよ。今回は基本中の基本「顔の描き方」でおじゃる。みんなも１度は描いたことはあるはずの、ちょっと右をむいている例のポーズでおじゃる。

| 時間割 | |
|---|---|
| １時限目 | 顔を描こう |
| ２時限目 | 顔塗りのコツ |
| ３時限目 | 体を描くぞ |
| ４時限目 | 体を塗るポイント |
| ５時限目 | どんな背景を描くか |
| ６時限目 | 背景の色選び |

## 1 まずはアウトライン

まず、顔のりんかく線を描くときに目安となる円を描くのでおじゃる。マウスに慣れていないとうまく描けないぞよ。そんなときにはサークル機能を使うという手もあるでおじゃるが、描いているうちに自然と上達していくものでおじゃる。ひたすら練習しかないぞよ。

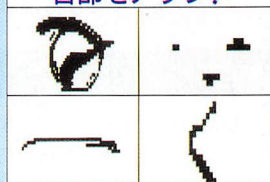
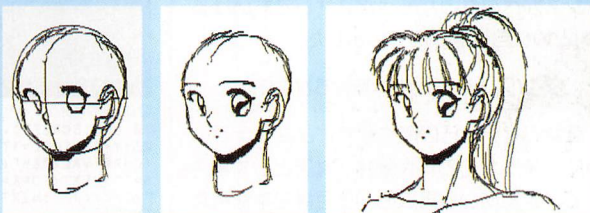
円ができたら、顔のりんかく線でおじゃる。そのときに、目・鼻・口のアタリ線を十字に引いておくでおじゃる。このアタリ線の上に置いていくのじゃ。

↑上がフリーハンド、下がサークル機能の円だマロ

↑この十字線で、描く顔の角度も決まるぞよ

↑円はりんかく線のあたり用でおじゃる

## 2 つぎに、目・鼻・口

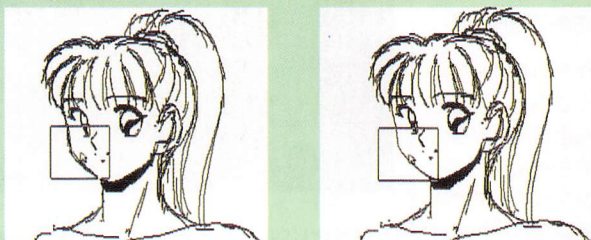
十字のアタリ線が目・鼻・口の目印になるでおじゃる。目はよこ線がひとみの中心になるように置くぞよ。目と目の間は目１つぶん程度あけて描くとバランスがいいでおじゃるぞ。たての線を３等分したくらいの距離があごから鼻までの長さでおじゃる。口は鼻とあまり離しておかないほうがかわいいマロ。

各部をアップ！

↑目・鼻・口・まゆをアップで見てみると、こんな感じになっているでおじゃる

↑十字線に合わせて目・鼻・口を描くぞよ

↑描けたら十字線を消していくマロ

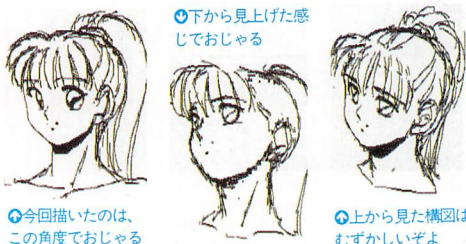
↑目・鼻・口が描き終わったら、いよいよ髪を描くでおじゃる

## 3 修正は根気が勝負！

ここまでくると、終わった！と、思えるのでおじゃるが、ルーペ機能を使って拡大してみると、ジャギー（ギザギザの線）だらけでおじゃる。このジャギーをきれいにして作業は終わりだマロ。地味で時間もかかるけど、大切な作業でおじゃる。

↑↓終わった！と思っていても、ルーペ機能を使って見てみると、ジャギーでいっぱいでおじゃるぞ

↑↓上の写真を見てもらえばわかると思うでおじゃるが、修正すると全体にスッキリするでおじゃる

## 構図を変えてチャレンジ

ひと通り描けるようになったら、今までに描いたことのない構図（角度）で描いてみるといいでおじゃる。苦手な角度は練習しかないぞよ。がんばってたもれ。

↑今回描いたのは、この角度でおじゃる

↓下から見上げた感じでおじゃる

↑上から見た構図はむずかしいぞよ

### 付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

今月のＣＧ講座で使ったグラフィックを付録ディスクに収録しました。入っているのは上の３ポーズです。ロードの仕方はかんたん。グラフサウルスをお持ちの方はディスクアイコンをクリックすれば、ふつうのグラフィックデータと同様にロードできます。ロードファイル名が出たら、「ＣＧＫＯＵＺＡ１．ＳＲ７（左の絵）」か「ＣＧＫＯＵＺＡ２．ＳＲ７（中央と右の絵）」を選んでください。「ＣＲＵＳＡＤＥ．ＳＲ７」は読みこめませんので、注意してください。「ＳＲ７」という拡張子からもわかるように、ＳＣＲＥＥＮ７を使っています。

『ＣＧコンテスト』への投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

**おしかった人たち**

『空間と横向く女』福岡県・そういちろう（２・１・１・１・２）『魔王と勇者』長崎県・ＭＡＳＴＥＲキートン（３・２・３・３・３）『ＷＡＳＨ！×３』熊本県・ＴＷＩＮ Ｗｏｌｆ２（２・２・１・１・１）『Ｗｉｔｃｈ』鹿児島県・かばた（１・２・２・１・１）『ういんぐど ぶーつ』住所不明・吉川隆（３・３・２・２・２）
●紙芝居部門（構図・色彩・魅力・演出・技術）『ジャパニーズセールスマン』岡山県・ＯＲＩＨＡＬＣＯＮ（２・１・２・１・１）

# AVフォーラム

塾長:よっちゃん

付録ディスク →P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

**ダンス甲子園などに見られる最新ダンス・チームにはヤンキー(ツッパリというも可)と共通した雰囲気がある。練習風景を想像するとほほえましい。**

## 規定部門　お題は「ダンス」

知りあいがニューヨークの黒人街のタレント・コンテストに行ってきたのだ。で、話を聞くと、楽屋裏では「スゲーカッコイイ」あんちゃんたちも、ステージでは意外にラップやダンスがヘタなのだそうだ。「オレでもいけるわ」と妙に自信を深めていました。

### ダンス ＊■岡山県・大藤井石材店(14歳)

藤井石材店は5段階称号でさよならまでいってしまったので、大藤井石材店として再生して、またMから再出発。今月は2本採用なのでMSなのだ。さて、その名も「ダンス」という作品は、たしかに4人がクネクネと踊っている。しかも、手先から足元までが均等にクネクネとタコ踊りのようだ。

↑山本リンダに見つめられたかのごとくクネクネ踊る4人

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE,1:CLS:CIRC
LE(10,5),2:DRAW"BM10,10D2H9F9E9G9D8G10E1
0F10":FORI=0TO2:COPY(0,0)-(30,30),1TO(I,
60),1,TPSET:NEXT:A=0:FORI=0TO8
2 FORY=61TO90:A=A+.785:X=COS(A)*1.5:COPY
(0,Y)-(80,Y),1TO(I*30+X,Y-30),1:NEXTY,I
3 FORI=1TO8:FORJ=0TO40:NEXTJ
4 FORA=0TO3:COPY(I*30,30)-(I*30+25,60),1
TO(70+A*30,70),0:NEXTA,I
5 GOTO3
```

### BREAK*ダンス! ■兵庫県・山本孝経(24歳)

絶対来ると思ったブレイクダンスもの。山本クン(M)の作品は、先に肩を回転させてから足を回すのをうまく表現している。しかし、よく見ると首がない! また、回転するうちにシートからはなれ、宙に浮いてしまうフライングダンスになる。

## 今月の1本

### 『マッカーサー元師』+『ゴルビー』＊

■長崎県・ゲレンデの少公女(14歳)

今回とくにピックアップしたのは、ゲレンデの小公女クン(MS)の似顔絵シリーズ。じつにかんたんに描いているのだが、おもしろいのでしょうがない。シリーズという効果も絶大でいまいちかもしれないものも、並んで見ていくと笑える。マッカーサーのサングラスとコーン型のパイプ、ゴルビーの頭のしみの色と形などはそっくりなのだ。

↑そもそもマッカーサーを知らない人も多いかもしれないが、写真と比べるとそっくり

↑大胆。顔のない似顔絵。でも、世界の人のほとんどがゴルビーだと理解するだろう

■マッカーサー元師

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN5:LINE(50,10)-(160,
140),,B:CIRCLE(75,10),25,,3.2:CIRCLE(135
,10),25,,3.2:LINE(114,22)-(130,70):LINE(
130,70)-(105,73):CIRCLE(130,120),20,,.8,
2.5:LINE(140,102)-(220,70):LINE(135,100)
-(220,65):LINE(220,35)-(240,85),,B
2 PAINT(51,11),1:PAINT(111,11),1:FORI=0T
O1:I=0:NEXT
```

■ゴルビー

```
1 COLOR1,8,8:SCREEN5:COLOR=(11,7,6,5):CO
LOR=(12,5,4,3):CIRCLE(128,212),128:PAINT
(128,210),11,1:LINE(50,110)-(30,212):PAI
NT(40,150),15,1:LINE(205,110)-(230,212):
PAINT(210,120),15,1:CIRCLE(128,212),128,
12,1.64,1.99
2 DRAW"C12BM120,85GDFD2GD2FDFD5FDFDFRFDF
3GDL3HL2HL2H2LHLHLHL4UHL3DFRL4HGHL3GD3
GD8H2UHU4EU2H2L4HEFH3L2U2EU3D3GLDL2FL2DG
LBM80,107LF3D6FDGD2GD2GD5GLULGLG2HUEUEUE
UREUEU3EU8HU"
3 DRAW"BM67,139RDFDHD2LGD2F3D5FDGD3GDF2D
2L3HRD3GD4FD2GD3FD2G2LH3E2U3EU2HU7HUEU5E
3UH3U3EU4EUREU2BM65,121DG2DDLUE2ULDG2DBM
70,109RDL":PSET(69,105),12:PSET(69,107),
12:PSET(72,106),12:PAINT(100,100),12:PAI
NT(80,110),12:PAINT(65,160),12
4 GOTO4
```

↑クルクル回っているうちにヘリコプターみたいに飛んでいく

```
10 CLS:SCREEN1,1,1:COLOR7,1,1:KEYOFF:X=1
23:Y=87:FORL=1TO9:FORI=1TO8:READA$:B$=B$
+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(L)=B$:B
$="":NEXT:FORI=1TO4:LOCATE8+I,15-I:PRINT
"////////":NEXT:LOCATE8,16:PRINT"BREAK*D
ANCE!"
20 FORI=1TO9:X=X+INT(RND(I)*3-1):Y=Y-INT
(RND(I)*4-1.4):PUTSPRITE0,(X,Y),3,I:NEXT
:IFY<69THENLOCATE7,16:PRINT"FLYING*DANCE
!?"
30 GOTO20
40 DATA 81,42,3C,18,18,18,FF,00,40,21,1E
,18,18,1C,FF,00
50 DATA 30,10,1C,1B,18,1C,FF,00,08,10,1C
,1C,1A,9C,7E,01
60 DATA 04,08,18,10,10,D8,3C,0F,01,04,1C
,38,58,78,3C,0E
70 DATA 01,02,BC,48,08,18,18,1C,81,42,3C
,18,18,1C,18,38
80 DATA 81,42,3C,18,18,1B,3C,C0,81,42,3C
,18,18,1C,38,38,81,42,3C,18,18,1B,3C,C0
```

### タンスのDance ＊■東京都・ZZ-R(15歳)

情けないことに、このネタがいちばん多くて、10本以上もタンスが踊っていた。ZZ-Rクン(M)のものがいちばん出来がよかったので採用としました。集団でちゃんと3ポーズあるのと、音がタップダンスっぽいので許す。でも、タンスのCGに濁点を打っただけ、なんてひどいのも多かったのだ。怒!

↑タンスが傾いたときに、妙な遠近法が付いているのがイカス

```
10 SCREEN5,2:FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ
=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1
,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
20 X=INT(RND(-TIME)*17)-9:A=INT(RND(-TIM
E)*3):C=INT(RND(-TIME)*30)+60:FORJ=0TO7:
PUTSPRITEJ,(X+10+J*32,80),J+5,A:NEXT:FOR
I=1TOC:NEXT:SOUND6,31:SOUND7,7:SOUND8,16
:SOUND11,A+2:SOUND12,A+3:SOUND13,0:GOTO2
0
30 DATAFF80BFB3BF80FF80BFBF80FF80BFB3BFF
F01FDCDFD01FF01FDFD01FF01FDCDFD,02070E0D
0B1D363B6D56AB5D2A150B40000008040A050E854
BAD76EB8F0C00000,00000102050A172A5DEB763
D0F03000040E060B0D8B86CDCB66AD5BA54A8D02
0
```

### 768人のカーニバル■広島県・かんたろう(17歳)

かんたろうクン(MSXt)の作品、たいへん気に入ってます。じつに大量の人々がカーニバルの大通りを踊っていくのだ。キャラクタがよくできていてかわいらしいのがポイント。てきとうに鼻唄で伴奏を付けると楽しい。

↑いってみたいカーニバル、こんなに広い通りなんてあるか?

```
1 SCREEN1:COLOR15,0,0:CLS:CLEAR300,&HD00
0:DEFINTA-Z
2 A=&HD000:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+12:FORI=0T
O3:READA$:FORJ=1TOLEN(A$)/2:POKEA,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2-1,2)):A=A+1:NEXT:NEXT:A=U
SR(0)
3 FORI=0TO7:A=USR1(&HD019+I*8):FORJ=0TO9
99:NEXT:NEXT:GOTO3
4 DATA 2100180100033E41CD5600C92AF8F7110
802010800CD
5 DATA 5C00C90038BA543810286C6C00383A143
828A82A6C00
6 DATA 38B850381416286C003838D03838D0286
C0038381654
7 DATA 38102C600038BABA543810680C0038383
8103854AA6C00
```

 ☆「AVフォーラム」への投稿募集中! 応募要項は81ページ (規定部門のお題は右ページ欄外)

# 自由部門 原潜、砂漠に日本晴れ

## 金縛り＊ ■静岡県・SKY（14歳）

SKYクン（M）は初登場、説明の多いギャグなのだが、「グーグー」といういびきが上下に動く旧式の4コママンガ的センスが気に入ったのでサイヨー。金縛りなのかどうかよくわからないが、塾長はこの頃よく夢から覚めない夢にうなされることが多い。

起き上がってもお化けが正面に残っている。これは怖いだす

```
10 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:FORI=0TO
23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("000000000
00287FF000E1E0E040685FC9C7EC9C93FE23CF0"
,I*2+1,2)):NEXT:PUTSPRITE0,(125,100),15,
0:A$="グ〜 グ〜"
20 FORI=0TO2:FORJ=13TO8STEP-1:LOCATE12,J
:PRINTA$:LOCATE12,J+1:PRINTSPC(7):FORK=0
TO100:NEXTK,J:FORJ=8TO13:LOCATE12,J:PRIN
TA$:LOCATE12,J-1:PRINTSPC(7):FORK=0TO100
:NEXTK,J,I:GOSUB60:CLS:A$="!かなしばりだ・・・"
:GOSUB50:GOSUB60:PLAY"S8M200O1C1C1C1C1C1
C1"
30 FORI=0TO125:PUTSPRITE2,(I,90),RND(1)*
15:NEXT:FORI=0TO100:A=RND(1)*6-3:B=RND(1
)*12-6:PUTSPRITE2,(I,90+B),RND(1)*15:NEX
T:GOSUB60:PUTSPRITE0,(125,100),15,1:GOSU
B60:A$="ゆ、ゆめなのか・・・!?":GOSUB50
40 GOTO40
50 FORI=0TOLEN(A$):LOCATE10+I,8:PRINTMID
$(A$,I+1,1):FORJ=0TO100:NEXTJ,I:RETURN
60 FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
```

## たけやぶやけた＊ ■神奈川県・相続所得法人消費自動車AOTAX（16歳）

見てわかる回文、「たけやぶやけた」が本当に回転しながら右に進んでいく。さすがAOTAX、称号は相続所得法人消費に自動車を加えて頂点を究めたところで、栄誉を讃えるとともにAOTAX²となってMから再出発。

回って回ってひっくりかえってても同じ文章なのであった。わかりやすい

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN4,0:OPEN"GRP:"AS#1:
DEFSNGA-Z:FORI=1TO4:A$="":DRAW"BM0,0":PR
INT#1,MID$("たけやふ",I,1):IFI=4THENLINE(5,1
)-(5,2):LINE(7,1)-(7,2)
20 FORJ=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(J)):NEXT:S
PRITE$(I)=A$:CLS:NEXT
30 FORI=0TO6:READA(I):NEXT:DIMX(20),Y(20
):FORI=0TO19:X(I)=COS(6.28/40*(39-I))*8:
Y(I)=SIN(6.28/40*(39-I))*8:NEXT:DATA1,2,
3,4,3,2,1
40 FORR=0TO19:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(127+
X(R)*I,100+Y(R)*I),15,A(I):NEXTI,R:FORJ=
79TO127STEP2:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(J+I*8
,100),15,A(I):NEXTI,J:FORI=0TO1000:NEXT:
GOTO40
```

## 昔の世界＊ ■神奈川県・ふらっとまぁしゅ（14歳）

ふらっとまぁしゅクン（MSXｔ）、よいなあ、この作品。素晴らしいです。昔アジアでは、世界は平らで端があり（これが金輪際）そこから海の水が降り、4頭の象とさらにその下の亀が世界を支えている、と考えられているのだった。私はそれでもよい。

海が枯渇しないのが不思議だ

```
1 SCREEN5,3:COLOR15,1,1:CLS:C=7:SPRITE$(
0)="く~Wらぬソカ6":SPRITE$(1)="く~はまぬんml"
2 W$="":FORI=0TO31:W$=W$+CHR$(VAL("&h"+M
ID$("070A151A151AE5AA753F1C3C7800000F0F
C5EAE56AA56AA56FC3C1E0F000000",I*2+1,2))
):NEXT:SPRITE$(2)=W$
3 LINE(90,68)-(187,70),12,BF:LINE(70,70)
-(206,80),4,BF:LINE(0,190)-(255,211),4,B
F:CIRCLE(138,81),68,11,-3.1416,-6.2832:P
AINT(138,90),11,11
4 FORI=70TO206STEP2:Q=RND(1)*5+1:FORJ=81
TO190STEPQ:C=C+1:IFC>10THENC=7
5 LINE(I,J)-(I,J+Q),C:NEXT:NEXT:PUTSPRIT
E0,(121,150),14:PUTSPRITE1,(141,150),14:
PUTSPRITE2,(122,166),2:SOUND7,7:SOUND6,0
:SOUND8,15:SOUND12,20:SOUND13,1
6 FORI=7TO10:COLOR=(I,2,6,7):COLOR=(I-1,
2,3,7):FORJ=0TO99:NEXT:NEXT:GOTO6
```

## 砂 漠＊ ■福島県・今津善行（19歳）

砂漠に軽く風が吹くと砂が動くのだが、それはすごくゆっくり動いていく波のようなもので、波にラインができるのと同じように砂漠にも波紋ができ、それは風紋と呼ばれる。今津クン（MS）、美しいです。

鳥取県出身の塾長としては、採用せずにはいられない風情のある作品なのじゃ

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:S=1:P=15:FORY=0TO211
:C=YMOD3+1:FORX=0TO255STEPS:LINE(X,Y)-(X
+S,Y),C:C=C+(C=P)*P+1:NEXT:F=F+1:E=F=S:F
=F+E*S:S=S-E:NEXT:FORL=0TO1STEP0:FORI=1T
OP:J=I-(I<6)*P-5:K=J-(J<6)*P-5:COLOR=(I,
7,6,5):COLOR=(J,6,5,4):COLOR=(K,5,4,3):N
EXTI,L
```

## 日本晴れ!!＊ ■岡山県・大藤井石材店（14歳）

COLOR切り換えによる作品たちは、もはや熟達の境地に達している。大藤井石材店クン（M）の以前の作品はプログラムが長かった。しかし、最近はコンパクトにまとめあげられ、しかも作品の出来はグッド。いやはや、感心してしまう。

左から右に回転、うっスペースが

```
10 COLOR15,14,14:SCREEN5
20 FORI=3.14TO8.3STEP.01
30 X=COS(I)*150:Y=SIN(I)*150:S=S+.2
40 LINE(128,150)-(128+X,150+Y),SMOD12+2:
NEXT:CIRCLE(128,150),30,1:PAINT(128,150)
,1:LINE(0,150)-(256,212),15,BF:COLOR=(1,
7):COLOR=(15,2,2,7):COLOR=(14,7,7,0):A=0
:B=5
50 A=A+1:B=B+1:COLOR=(AMOD12+2,7,7,0):CO
LOR=(BMOD12+2,7,0,0):GOTO50
```

## CLS＊ ■大分県・F.I.S（12歳）

F.I.Sクン（M）、わずか12歳だというのにこの大人なセンス、タンスを踊らせた連中につめのあかを煎じて、おっと、よい作品ですな。ま、リストを見ていただければ構造は明快、画面にいろいろ表示されているときに実行してください。こういう使い方だとRND関数もおもしろい。

これがああいってこーなる。バサバサッという動きがよい

```
1 FORI=0TO130:LOCATE,RND(1)*24:PRINTCHR$
(27)+"L";:NEXT
```

## 原潜、大海原をゆく＊ ■長野県・MO-（17歳）

MO-クン（MS）の作品は今回最後まで「今月の1本」の地位を競った。潜水艦マンガがはやっていることもあって、じつにタイミングも良かった。始まるまで約3分待つが、待っただけのことはある。夕日を照り返す海のきらめきがまったく見事です。海のパターンが一定ではなく、光っている場所の長さに適当なばらつきがあるところがポイントです。

潜水艦を拡大すると、ね、ちゃんとしてるでしょ？ うまい

```
1 DEFINTA-V:COLOR1,15,1:SCREEN5,0:FORI=2
TO14:COLOR=(I,7,0,0):NEXT:COLOR=(15,7,3,
1):SPRITE$(0)=" "+CHR$(255):X=255:A=275:
S=13:Y=4:SOUND7,49
2 FORI=180TO211:FORJ=0TO255:PSET(J,I),RN
D(1)*12+2:NEXTJ,I
3 C=RND(1)*2+6:COLOR=(RND(1)*10+2,C,C-2,
C-4):COLOR=(RND(1)*8+2,RND(1)*2+6,0,0):P
UTSPRITE0,(X,178),1:X=X-.5-(X=-10)*A
4 SOUND8,Z:Z=Z-.2:IFZ<YTHENZ=RND(1)*4+9:
Y=RND(1)*3+3:FORW=0TOZ:SOUND8,Z:NEXT:GOT
O3ELSE3
```

# お★題

**3月号のお題** あー、あまりに先のことでとても考える気がしない。そこでお題は「日本の未来」。バブル経済が崩壊し、世界の全ての国に嫌われ、環境汚染は進行し、老人の人口が80％を超え、台風は1年中吹き荒れ、テレビはいつも24時間番組、そんな国日本。あなたはどうしているでしょうか？ 宗教に走る？ 外国に逃亡する？ 「私はこんな未来がほしい」という作品の数々を求めます。しめ切りは12月8日着。さて、先月の藤井石材店と今月のAOTAXには、称号の頂点を究めたことを祝い、超難解本『ゲーデル・エッシャー・バッハ』と『スーパー・プロコレ』、塾長のCD『TWO OF US』の3点セットをかってに授与します。おめでとう。

**特典** 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

FAN-NEWS

バーディーソフト
☎03-3695-7370
発売中

# キャル ～永遠の少女達～

| 媒体 | 2DD×3 ♪ |
| --- | --- |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 6,800円 |

**愛と美の幻想世界キャルにひょんなことから、飛びこんじゃった男の子のうれしはずかしAVG。**

## 愛を告白する勇気を得るため夢の世界へ出発！

好きな女の子に告白できない男の子、それがプレイヤー扮する主人公だ。「好きだ」の一言がいえない主人公のまえに愛と美の女神・ヴィーナスが現れた。なんと勇気を持たせるためにヴィーナス自らが彼女の幻想世界へ連れて行ってくれるというのだ。

「キャル」ああ、この甘い響き、愛と美の女神・ヴィーナスの造り出した世界だけあって、女の子がこれでもかこれでもかと出てくる。で、このうれしい世界で主人公はなにをするのかというと、この世界に住む女の子たちから好かれるような理想の男の子になるために男らしく行動するのだ。

ゲームのシステムは今や美少女ソフトの定番といってもいい、コマンド選択式AVG。しかし、このコマンド選択式というのがくせもので、一発でゲームオーバーになるコマンドがそこかしこに隠されているのだ。適当にキーを押していればクリアしてしまう美少女ソフトだと思っていると痛い目にあうかもよ。

スタート！

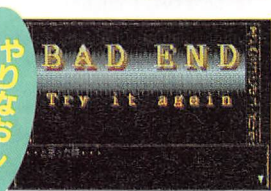
↑この図書室から物語ははじまる

お話しましょ

↑これが主人公のあこがれる美加ちゃんだ

とん○るずだ！

↑→なんかどこかで見たような2人だ。いろいろジャマするぞ

やりなおしなさ～い！



↑こうならないように選択は慎重に

## キミは8人の美少女＆美女の愛をすべて得ることができるか!?

主人公が好かれなければならない女の子のノルマは8人。8人の女の子から「大好きよ♡」とか「もう離れたくない」とかいってもらわなくちゃ結城美加ちゃんに告白する勇気は手に入らない。8人の女の子の性格は様々、おとなしい子もいれば、たかぴーな女もいる。しかも、出てくる女の子のそれぞれが悩みをかかえている。当然、みんなに好かれるためには悩みを解決してあげなくっちゃいけないつーわけだ。

眠り姫

↑魔法使いによって眠らされたという美女

シンデレラ

↑王子様に会いたくないというシンデレラ

結城美加

↑主人公が告白したい女の子

ヴィーナス

↑この世界に連れてきた張本人

↓緑の髪がびゅ～ちふる

赤ずきんさん

ウェンディー

↑大人になりたくないというのだけど

マッチ売りの少女

↑キャルに来てはじめて出会う女の子

↓髪の長い美少女、彼女とは……

ラプンセル

アリス

↑ロリロリの趣味を満足させるアリス嬢

人魚姫

↑禁じられた声をさがしている女の子

FAN-NEWS

ももの木はうす
☎0722-27-7765
11月26日発売予定

# ピーチアップ総集編2(笑)

| 媒体 | 2DD×4 ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| セーブ機能 | ディスク |
| 価格 | 7,800円 |
| ももこの秘密のオマケつき | |

お色気あり、花札あり、アクションあり、AVGありと、おもしろゲームのカーニバルだぁ!!

## ひとつぶで7度おいしい！どれからやるかはキミ次第!!

『ピーチアップ』シリーズの中でも、とくに好評だったものをまとめた総集編。今回は、そのパート2だ。しかし、ただ単にいままでのゲームを再録しただけでなく、同名のタイトルのものでも、よりパワーアップし、まったく別のものに生まれ変わったものもある。当然、お約束の、ももこの秘密のおまけもついている。何が入っているのかは買ってからのお楽しみ♡

## 7つのコーナーを一挙公開!!

### 華姉妹

この華姉妹は脱衣花札で、勝つと相手の女の子が脱いでくれるというやつだ。持ち金30文でスタート。相手の持ち金がなくなれば1人勝ち抜きだ。対戦相手は三姉妹とボスの4人。パスワードがあり、コンティニューもできるようになっている。ちなみに、負けたときにはプレイヤーがボウズにされる画面が出てくるぞ。

↑タイトル画面。美人三姉妹だ

↑ゲーム中の画面。三光が決まった

↑勝つとガンガン脱がせられるぞ

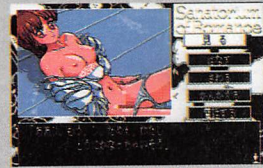
### ちんと手と2

前回とはうってかわった画面で登場。一風変わったモグラたたきゲームだ。時間内に一定の得点を取ると、おまちかねの♡グラフィックだ。全面クリアすると「なにか」がおこるらしい??

↑前作のような「ちん」は出現しない

↑クリアするとこんな絵がみられるぞ

### サナトリウム・オブ・ロマンス2

ピーチアップの中でもっとも続編の要望が多かったのがこの作品。システムは前回と同じコマンド選択方式のAVGだ。少年の揺れ動く心を描いた純愛物語で、アダルトAVGにありがちな意味のないH少女は出現しない。陰険なひっかけがないので誰でもラストシーンを見ることができるのもうれしい。

↑ちょっと異質な世界を描いている

### 3画面でドンIII ～夢色コイン～

女の子と対戦する思考型パズルゲームだ。2人対戦モードつきで、女の子は全部で6人。

↑この絵が3画面で出てくると迫力があるぞ。ゲーム自体もグーだ

### みらぁめいず ～鏡の中のアオナたち～

主人公のモモコが後輩アオナを魔女の手から救い出すというアクションパズルゲームだ。アニメを取り入れたイベントがウリ。

↑前作より画面が立体的になったね

### ピーチギャラリー スペシャル版

このコーナーではピーチアップのスタッフや漫画家さんの描いた気合の入ったグラフィックがコメントつきで見られるぞ。

↑こういう絵が計5枚入っている

### MAIL BOX

このコーナーでは、読者からよせられたお便りやお知らせなどが書かれているぞ。

↑女の子が読者のお便りを紹介

（オリジナルゲームは新キャラジャブーンの登場で、とにかく不条理に元気。そのうえ『笑ゥせえるすまん』が遊べてしまうのが超うれしいぞ。で、今月も充実のDMなのでした。）

## 2DD DS#31

●2DD×2♪ MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月上旬発売)
●コンパイル

最近のDSは変である。何が変かというと、それはあの男の出現による。カーバンクルはあんなにかわいかったのに、話にならない。まるで、昔の『ひょうきん族』に出ていた西川のりおのようなおじさんだ。その名もジャブーン。どう、名前も変でしょ。そいつが今月もオリジナルゲームの主人公なのだ。おまけに表紙用のCGにも登場／

だが、ひとり憤慨していてもどうやら始まらないみたいだ。なぜかというと、ジャブーンがけっこう人気があるという話なのだ。でなきゃ、こう登場したりしないだろう。ただし、どうやらコンパイル社内の話らしいのだが……。

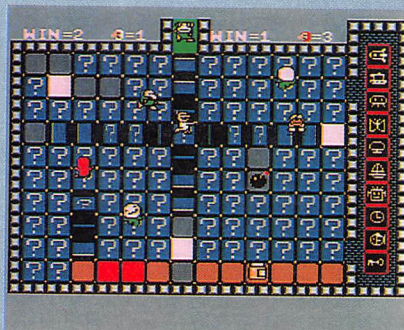
そんなこんなで、今月はそのジャブーンおじさんが主人公のオリジナルゲームがメイン。うろうろ画面を歩いて、めくれた床に書かれた絵を早く当てるという某クイズ番組「アタック25」のフランス旅行に挑戦／　というしろもの。もちろんお手つきはダメ。2人対戦もできる。これから先、文化祭やクリスマスパーティ(ちょっと早いけど)で友だちとわいわいやるのはおもしろそう。ぜひぜひぜひ、試していただきたい。さっきはなんだかんだいったけど、ジャブーンおじさんをあわてて走りまわらせて遊ぶこの『ジャブーンファイト』はとにかく愉快である。笑えるのである。したがっておすすめなのである。

さて、つぎに登場するのはコンパイルお得意の声つきゲームの『笑ゥせえるすまん』。もちろんこれも遊べるバージョン。前号のDSにデモが入っていたからすでに体験している人もいると思うが、この声のサンプリングがすごい。「ほーっほほほほ……／」なんて笑う喪黒(もぐろ)の声が、ぞくっとするほどホンモノなのである。これもジャブーン同様楽しんでほしい。

⬆サーティーワンのアイスクリームのマークかな？　ぎゃっ、ジャブーンがいるじゃ〜ん／

そんなわけで、おじさんもの2つがメイン。ほかはいつものレギュラー内容。最近はメニューに出ない裏ソフトが増えて、楽しみが多くなった。今月も多くなりそう、という話なのでこっちにも注目してみるのもいい。

### オリジナルゲーム ジャブーンファイト Ⓟ

主人公はジャブーンというおじさん。こいつがうろうろ歩くたびに床がめくれていく。そうすると床の下に隠されていた絵がだんだん見えるようになってくるのだ。その絵がわかったら、右にある絵から同じものを取ってジャッジのおじさんに渡す、というもの。だが、それを阻止しようとするおジャマなキャラがうようよしている。仕事は楽ではないのだ。基本的にはジャブーンは1人で遊ぶゲームだけど、2人対戦も可能だ。白ジャブーンと赤ジャブーンの対決である。これは、友だちとやると絶対はまる。ついつい大声を出してしまう。手に汗をかく……といった症状におちいってしまうゲームだ。全部で20面あるというから、たっぷり楽しめそうだね。

⬅敵をよけたり、アイテムを使ったり、床をめくったり、絵を考えたり……と、休むヒマがない!!

#### ジャブーン

当ゲームの主人公である。2人プレイのときは赤と白になる。年齢不詳のおじさんだ。

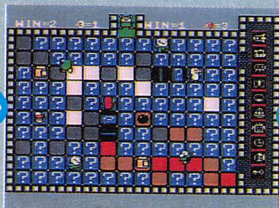
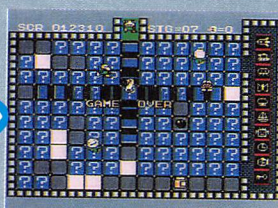
#### ジャッジメン

ジャブーンが持ってくる絵が正しいか判断してくださるえらい方。変なカエルではない。

#### この絵が出るぞ！

ここにずらっとあるもののうち1つの絵が床の下に隠されている。床をめくっていくうちに絵がだんだん見えてくるので、それがどの絵かわかったら、その絵を持ってジャッジのおじさんのところへ行く。あってればOKだ。

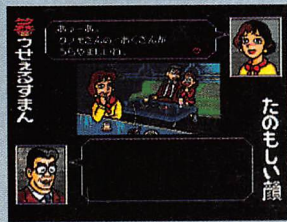
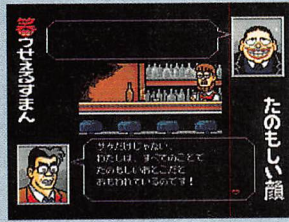
スタート

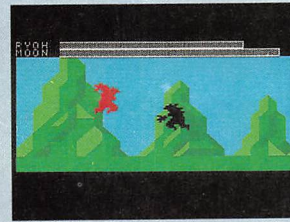
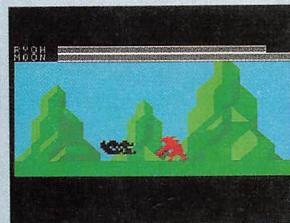
⬆ここからスタート。まだ何が出るかさっぱりわからない。ドキドキドキッ／

⬆ちょこっとめくれて床の下に隠されたものが見えてきたぞ。でもわからず

⬆ばかやろう／　違うじゃないか。お手つきしやがって……バカバカバカ／

★11月号情報号の『魔導物語』購入の権利争奪の報告……厳正な抽選により、以下の2名の方が購入の権利を取得されました。偶然にも同県同市なのですが……。ゆっくりゲームを楽しんでください。神奈川県川崎市の鈴木紘子さま、赤木健治さま。おめでとうございます。

※テマーク……デモ
Pマーク……遊べるもの

## 笑ゥせぇるすまんP

何気ない生活のなかに突如現れる謎のセールスマン喪黒氏。今回もその不気味な笑い声とともに登場。内容は前号のデモにつづいて、ちょっと遊べるバージョン。単純なAVGだけど、なんだか見透かされているようで、どのコマンドを選んでも不安な気持ちになる。

## MSX・FAN 熊王P

熊対熊のアクションゲーム。5匹に勝てば、熊王となる。なぐる、ジャンピングアット、頭突き、投げ、の4つの技のかけあいの駆け引きがとても楽しい。1人プレイ、2人対戦プレイができる。できたら友だちと対戦プレイに挑戦してほしい。真の熊王は誰かな。

# 2DD ピンクソックス7

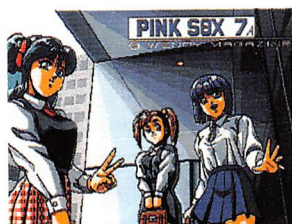
●2DD×2♪ MSX2/2+3,600円・発売中
●ウェンディマガジン

ここでは滅多に紹介しない隠微なコーナー『どしどしふんどし』がちょいと拡張された。知らない人にご説明すると、超ナンセンスな4コマまんがのことである。それゆえにブラックユーモアだったりして、好きな人は異常なほど好き、嫌いな人はいうのもいや、というぐらい意見がまっぷたつに分かれるというものなのである。

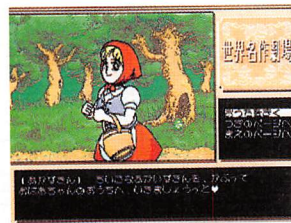
この通称「どしふん」は、ピンクソックスギャルズの3人のかわいさをまるで汚すように存在しているのだが、そのなかにわって入っているところが、微妙に危なそうで、あやしそうで、いいのかもしれない。

さて、メインの3人の話を始めよう。いままでの『ピンクソックス』では、わりと3人が各コーナーでバラバラに活躍していたけど、今回の「濡れたガンキャノン」では3人同時出演。露出する場所が増えて3人のファンにはうれしいところだ。ちなみにこのコーナーのことは前号で紹介したが、まなみが疾走すると入れ代わりにまなみのそっくりさんが転校してきた、というお話。今回は連載の第1回目だ。いままで連載だった「誰か……」も結末が知りたくて、ついついひきこまれていったけど、今回もそんな感じ。次号が出るまで寝られないかも……!?

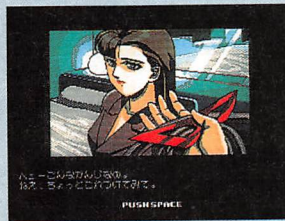
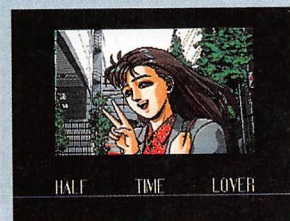
さて、ほかには「スロッター伝説」というスロットマシンゲームとCG絵本「赤頭巾ちゃん」が入っている。どちらも、あらためていうまでもなくムフフ♡シーンありの内容だ。

最後に紹介するのは右の「ハーフタイムラバー」。このコーナーはぐっと大人のムードが漂っているのが特徴。ゆうったら今回も大胆なことしちゃって……という内容である。

↑まなみ、ゆか、さやかの3人はいつも仲よし。制服姿もとってもキュート!

↑「濡れたガンキャノン」はあやしい転校生との対決の話。彼女は先輩のあやめさん

↑「スロッター伝説」はスロットマシンのゲーム。ルールがいっぱいで楽しみ倍増

↑「世界名作劇場・赤頭巾ちゃん」。絵本だけど、部分アニメをする。そこがウリ!

## ハーフタイムラバーP

主人公のゆうが、今回もちょっと大胆な大人の一面を見せてくれる。人は見かけによらない、とか女はわからない、とかいう内容である。夜のいけないホテル街を彼と散歩しているところから物語が始まる。ほんとうは散歩が目的じゃないけどね。そういうことなの!

こんにちは／『ソーサリアン』移植を受けて、次は上巻だけ出て、下巻が出そうもなかったのがきて、ついに『プリンセスメーカー』の移植が決定した。『サイレントメビウス』はまだ。なので、あまり偉い顔はできないが、このページの存在価値もあったってもんである。などという回顧的なことを書くときは新しい展開があまりないときなのである。どうしよう。今月はこの1ページが長く感じられる。困った。だが、そうしてもいられないので先に進みたい。

しかし『サイレントメビウス』の人気はすごいなー。なんか、意地になって投票してない？これははっきりいって苦しい状況である。やりたい、というところが出たことは出たんだけど、最終的にまとまらなかったらしい。ギブアップはしたくないけどねー。

チャートのほうを見てみよう。『シムアース』が初登場。これはゲームというよりも教育ソフトという感じかな。『ブランディッシュ』はファルコム、木屋さんの新作。なかなか、いまっぽい仕様である。うれしいのが、『ソーサリアン・ユーティリティVol.1』が18位に上がってきたこと。やっぱり、『ソーサリアン』が遊べるようになった今、シナリオ集とともに期待したいタイトルである。

『栄冠は君に2』も人気が高い。ところで、今年のプロ野球はおもしろくなかったなー。必死になってみてたのが、だまされたような気になってくる。どちらにしても、野球はおもしろいのである。

『ロードス島戦記II』も急激に上位に上がってきた。これは上巻と下巻ということではないが、それでもIが出たわけだからIIも、というのは人情というものである。

最近、1ページになったせいだろうが、お便りが少なくなっている。別に力を抜いて、1ページになったわけではないのである。あー、それなのにそれなのに読者はこのページなんてどうでもいいや、なんておもっているのだろうか。ぐすん。つらいのである。

確かに、盛り下がってはいますけどね。でも、そうそう年がら年中ばりばりのブンブンというわけにもいかない。特に、最近このコーナー、ソフトハウスから嫌われているみたいだし。ま、嫌われるのも才能のひとつかもしれないと思うことにして今月は終わっていきたい。この、月によって盛り上がったり盛り下がったりする性格、なんとかならんかな、とは思うがしかたがない。次号はもっと元気に登場しようと思っている。ではでは／

## 注目したいのは、この3本なのである！

14位に登場の『シムアース』。今度は自分だけの地球を造れるのだ。画面はＰＣ－98版

このユーティリティで、ソーサリアンの世界もググッと広がる。画面はＰＣ－98版

マウスでプレイする新感覚アクションＲＰＧ『ブランディッシュ』。27ランクアップ。画面はＰＣ－98版

## 今月の移植希望ゲーム ベスト20

| 順位 | 前回順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ※ | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | サイレントメビウス | ガイナックス | P | 135 |
| 2 | 2 | シムシティ | イマジニア | PG | 75 |
| 3 | 10 | ロードス島戦記II | ハミングバードソフト | P | 58 |
| 4 | 3 | ブライ下巻完結編 | リバーヒルソフト | P | 49 |
| 5 | 9 | ストリートファイターII | カプコン | A | 46 |
| 6 | 8 | ファイナルファンタジーIV | スクウェア | G | 46 |
| 7 | 4 | プリンセスメーカー | ガイナックス | P | 39 |
| 8 | 5 | ドラゴンクエストIII | エニックス | G | 38 |
| 9 | 6 | ダイナソア | 日本ファルコム | P | 30 |
| 10 | 12 | A.III.A列車で行こう | アートディンク | P | 22 |
| 11 | 7 | 大戦略III'90 | システムソフト | P | 19 |
| 12 | 13 | ファイナルファイト | カプコン | GA | 18 |
| 13 | 13 | ロードモナーク | 日本ファルコム | P | 17 |
| 14 | 23 | シムアース | イマジニア | P | 15 |
| 15 | 11 | 天地を喰らう | カプコン | GA | 14 |
| 16 | 15 | ジーザスII | エニックス | P | 12 |
| 16 | 15 | ファイナルファンタジーII | スクウェア | G | 12 |
| 18 | 36 | ソーサリアン・ユーティリティVol.1 | 日本ファルコム | P | 11 |
| 19 | ー | 栄冠は君に2 | アートディンク | P | 10 |
| 19 | 46 | ブランディッシュ | 日本ファルコム | P | 10 |

■10月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

| 順位 | 前回順位 | ゲーム名 | メーカー名 | ※ | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | サイレントメビウス | ガイナックス | P | 967 |
| 2 | 2 | シムシティ | イマジニア | PG | 796 |
| 3 | 4 | ダイナソア | 日本ファルコム | P | 483 |
| 4 | 3 | ブライ下巻完結編 | リバーヒルソフト | P | 469 |
| 5 | 5 | ドラゴンクエストIII | エニックス | G | 442 |
| 6 | 7 | 大戦略III'90 | システムソフト | P | 380 |
| 7 | 13 | ファイナルファイト | カプコン | GA | 331 |
| 8 | 11 | 天地を喰らう | カプコン | GA | 298 |
| 9 | 9 | ポピュラス | イマジニア | PG | 284 |
| 10 | 11 | ソーサリアン | 日本ファルコム | PG | 205 |

■1991年1月号より10月号までの集計

## 発売中のNewソフトを再チェック

今月は超大作こそ発売されなかったけど、おもしろそうなゲームが目白押し。恒例のシンセサウルスのデータ集『サウルスランチ』の第4弾にも注目なのだ。

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2／2＋。●はMSX、MSX 2／2＋。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

## 9月8日から9月30日までに発売されたソフト

**9月13日** **サウルスランチVol.4**（D）／ビッツー／3,400円♪
**校内写生1～3巻**（D）／フェアリーテール／各4,800円
**14日** **コズミックサイコ**（D：CD付き）／カクテル・ソフト／7,800円
**21日** **キミだけに愛を…**（D）／GAMEテクノポリス／7,800円
**AD&D® ヒーロー・オブ・ランス**（R）／ポニーキャニオン／7,500円♪
**ビースト・淫獣の館**（D）／バーディーソフト／7,800円
**27日** **ドラゴンクイズ**（D）／コンパイル／6,800円♪

↑『ドラゴンクイズ』のビジュアルシーン

←『校内写生』の原作は遊人だ♡

## J&P渋谷店 売り上げベスト10

今月も好調な『ソーサリアン』がV3を達成。『DS#29』は2位につけている。発売が1週間遅れた『ドラゴンクイズ』も順調にランクイン。光栄が3本入ったのも見逃せない。

| ※ | 順位 | 前回順位 | ソフト名 | ソフトハウス名 |
|---|---|---|---|---|
| → | 1 | 1 | ソーサリアン | ブラザー工業 |
| → | 2 | 2 | ディスクステーション#29 | コンパイル |
| ↗ | 3 | — | 校内写生1巻 | フェアリーテール |
| ↗ | 4 | — | ドラゴンクイズ | コンパイル |
| ↘ | 5 | 3 | 信長の野望・武将風雲録 | 光栄 |
| ↗ | 6 | — | 校内写生2巻 | フェアリーテール |
| ↘ | 7 | 2 | ディスクステーション#28 | コンパイル |
| ↗ | 8 | — | 大航海時代 | 光栄 |
| ↗ | 9 | — | サークII | マイクロキャビン |
| ↗ | 10 | — | 提督の決断 | 光栄 |

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします（9月1日から30日までの集計）

←フェアリーテールのエッチAVG『校内写生』が3位と6位に。誌面じゃ紹介できないくらい過激だ

## ユーザーの主張
## 今月はテーマなしの言いたい放題

今月は気分がいい。とーとつで申しわけないが、目ジリがぐぃーんと下がり、ホッペがぽよ～んと落ちて、タリラリラーンでスキップしちゃうほどうれしいのである。なんてったって、おといい西武ライオンズがリーグ優勝したのである。当然、10月19日から始まる日本シリーズも4連勝するはずだから、きっとこの本が出るころには笑いが止まらずオッペケペーになっていることと思う。まあ、そんなことはどうでもいいのではあるが、どうしてもこのよろこびを誰かに伝えたかったので、大事な誌面をちょっくら拝借したわけだ。あははのは。

さて、ユーザーの主張である。今月のテーマは……なし。そう、とくに話題を決めずに、みんなに好き勝手に主張してもらったというわけ。残りスペースも少ないことだし、ジャカジャカ、ハガキを紹介していこう。

●「MSXの進化」について意見をいわせていただきます。MSXは数あるパソコンのなかで、もっとも互換性が重視されている機械です。安価でそこそこの機能がある。だからこそ、入門機として広く受け入れられているんだと思います。たしかに互換性うんぬんも大切なことだとは思うのですが、パソコンとしての進化を遅くするというデメリットもあるわけです。いまでは、MSX以外のパソコンも安く購入できるようになっています。松下をはじめ、各ハードメーカーの方々、そろそろMSXも大幅なイメージチェンジをしてもいいのではないでしょうか。素人のたわごとではありますが、これがボクの主張です。（静岡県／鈴木雅博）

新ターボRが発売になった。その規格にあわせたソフトも各社から発売になる。現在のMSXの姿にあれこれいう人もいるけど、ホントはみんなMSXが好きなんだよね。だからこその意見だとも思う。みんな家族なんじゃー（FMWの大仁田調で）。

●なんでもかんでも書いていいということなので書きます。Mファンの表紙を、1回でいいから真っ白にしてほしいな。たまにはいいと思うのですが、どうでしょう？（京都府／鈴木京大）

そういえば、いつだったか女性自身（だったと思う）が白い表紙にしてたっけね。それもなかなかシンプルでいいかもしんない。今度、編集長に相談しとこう（ムリだと思うけど）。

●ボクをMファンの編集部員にしてください。きっと力になれると思います。でも、いまは高校生なんで卒業するまで待っててくださいね。（千葉県／斉藤孝幸）

当編集部は、未成年者は受け入れていない。だから卒業したらもう1回ハガキを送ってくれ。編集部員Wのシゴキに耐えられる自信があればだけどね。

●ボクはMSX２＋を持っています。一生懸命新聞配達をやって、去年買いました。しかし、その1か月後にターボRが出てしまいました。なぜ、ターボRが出たんですか!?（長崎県／吉岡浩志）

残念だけど、運が悪かったと思って、あきらめるしかないね。

まだまだハガキはきてたんだけど、これといってユニークなものがないんで、もう終わり／　次回（92年2月号発表）のテーマは、「がんばれ、ソフトハウス」です。来年も楽しいゲームがたくさん出るように、みんなから各ソフトハウスの方々に激励のことばを贈ってもらいたい。もちろんキビシイ意見も大歓迎。1年の計は元旦にありともいうし、気合を入れる意味もふくめ、バシッとお願いしたい。しめ切りは11月22日必着。いつもより、しめ切りが早いので気をつけること。ハガキ採用者には、Mファン特製フロッピー（付録ディスクとおなじ仕様のブランクディスクで、Mファンのロゴも入ってる）を進呈。ではでは、たくさんのお便り待ってるけん、ヨロシク!!　（ときちゃる）

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ／  〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「12月号ユーザーの主張」係

はやいもんで今年度最後のMファンなのだ。トリを飾るのはコンパイル、ウルフチーム、フェアリーテールの3社。それ以外にも、年末年始のソフト情報を盛りこんで、にぎやかにおとどけしちゃうぞ。これを読んで、ほしいソフトをチェックしておくといいぞ。

## 笑ゥせぇるすまん 第1巻

■コンパイル
■☎082-263-6165
■12月10日発売予定

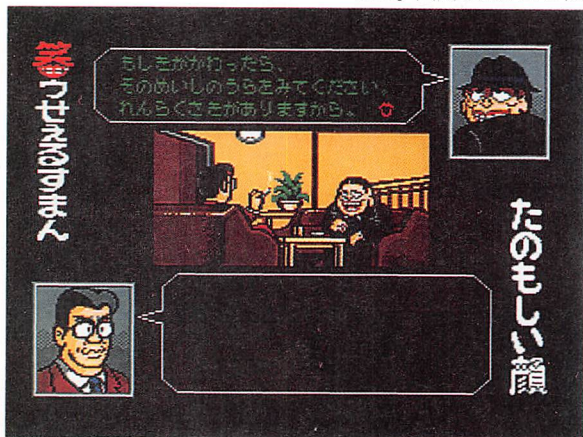
| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX 2/2+ |
| VRAM | 128K |
| ジャンル | アドベンチャー |
| 価格 | 3,980円 |

藤子不二雄Ⓐの人気アニメがAVGになって登場。

黒づくめの衣装に身をつつんだあやしげな男、喪黒福造(もぐろふくぞう)。彼は、悩みを持った人々の心のスキマを埋めてくれる(!?)、一風変わったセールスマンである。このゲームでのプレイヤーの役どころは、悩みをかかえたお客さん。喪黒に悩みを解決してもらうべく、ゲームを進めていくのだ。画面写真からもわかるように、ゲームは会話が中心。フキダシのなかに表示されたセリフ調のコマンドを選択することによって、話が展開していくのだ。

収録されているのは、「たのもしい顔」「的中屋」「勇気は損気」といった、原作でもおなじみの作品が3本。基本的に原作とおなじだが、マルチエンディングになっているため、プレイヤーの行動しだいでは新しいストーリーも味わえるようになっている。

ゲームを盛りあげるBGMや絵柄など、細かい部分まで原作を忠実に再現。タイトルの出方やセリフまでそのまんまという凝りようだ。そして圧巻なのは、「オー、ホッホッホッ」と喪黒がしゃべること。もちろん声はアニメ同様、声優の大平透さんだ。ブラックユーモアにあふれたこの作品、3,980円という価格も良心的でグーなのだ。

⬆この男が喪黒福造。アニメと同じように「オー、ホッホッホッ」としゃべるのだ

⬅このように、それぞれの人物のセリフはふき出しのなかに表示される。ちなみに、この絵は「たのもしい顔」の1シーン

⬅下のフキダシに注目。選択肢はセリフ調になっていて、プレイヤーの行動したいほうを選ぶのだ。絵は「勇気は損気」から

# NIKO²（にこにこ）

■ウルフチーム
■☎03-5394-5565
■11月15日発売予定

| 媒体 | 2DD ♪ |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| ジャンル | アクションパズル |
| 価格 | 7,800円 |

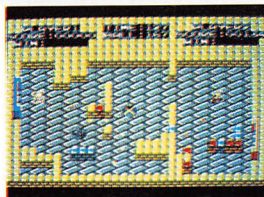
ひさしぶりのウルフチームの新作。ゲームの内容をかんたんにいうと、2人対戦型のサッカーゲームといったところだろうか。ルールは、画面上にあるボールを、時間内にどれだけ相手のゴールに押しこんだかを競うという単純明解なもの。しかし、ボールはつねに約30個画面上に存在し、1個ゴールするとまた別なボールが1個出現。合計300個ものボールを相手方のゴールに入れあうのである。

プレイヤーは一定時間ブロック(壁)を出すことができ、これによってボールの反射角度を変えたり相手をとおせんぼしたりもできちゃう。また、ゲーム中、点数の低いほうのキャラが巨大化したり、相手をトンカチでなぐって気絶させたりと、なかなか芸が細かいのだ。なんとも、にぎやかなこのゲーム、ステージ数は全部で64もある。

X68000版ではボールがゴールに入ると「にこにこぉ」としゃべるのだが、MSX版ではそれがカットされてしまうとか(「にこにこぉ」ってしゃべるから『にこにこ』なんだけどね)。

対戦型ということもあり、またまたはまりそうな予感がする。

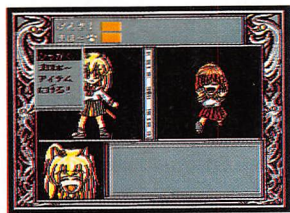
左下にいるキャラ(ウサギみたいなヤツ)に注目。対戦中、不利な展開になると、こんなぐあいにキャラが巨大化するのだ

ゲームのイメージイラストから。真ん中にいるのは審判

面のバリエーションもいろいろ。両脇にゴールがある

# 舞 mai（まい）

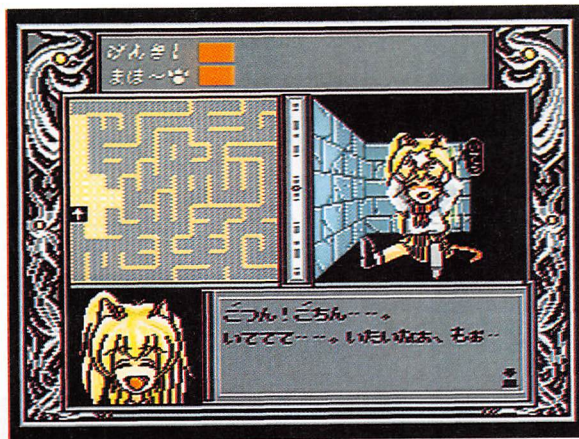
■フェアリーテール
■☎03-3200-9834
■12月中旬発売予定

| 媒体 | 2DD |
|---|---|
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K |
| ジャンル | ロールプレイング |
| 価格 | 未定 |

「かわゆい」という表現がピッタリ♡

戦闘では、ひっかくというコマンドも!

『校内写生』など超過激なソフトから、『殺しのドレス』のようなサスペンスAVGまで、幅広く手がけるフェアリーテール。今回紹介する『舞』は、3Dタイプの美少女RPGで、全体的にかわゆ～く仕上がっているのが特徴だ。

主人公となるのは、魔法の国に住む舞ちゃんという女の子で、明るく元気な小学5年生だ。ある日、魔法を使って夏休みの宿題をやっていたところ、突然爆発が起こり、見たこともない世界へと飛ばされてしまう。つぎつぎに襲いかかってくる敵を倒しながら、舞ちゃんがもとの世界への出口を求めて冒険をする、というストーリーなのだ。

基本的にダンジョンの中を歩きまわるタイプだが、イベント時にはビジュアルを大きく表示させるなど、美少女ソフトならではの配慮がなされている。「ひゅるりらぁ～」や「まもるの!」といった魔法や、「おさかな」「またたび」などアイテムのネーミングもかわゆく、楽しそう。ネコ耳、シッポつきのねこまた少女、舞ちゃんが、ロリ心をくすぐることうけあいである。

これが基本画面。左画面には舞ちゃんが歩いたところが表示される。壁にぶつかった舞ちゃん(右画面)は思わず「いてっ!!」

## 開発中ゲーム情報

# ここだけのはなし

ひたひたと年末進行の波が押しよせる今日このごろ、みなさんいかがお過ごしでしょうか？　今月も元気よく開発中ゲームの情報をおとどけしていきたい。

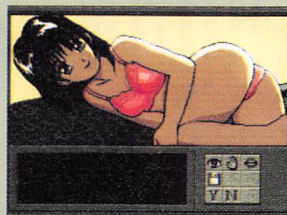
最初はコンパイルの新作から。先日、営業の田中さんがもみじまんじゅうを片手に編集部を急襲。いくつか新作情報を教えてもらったので、ここで紹介しちゃおう。まず、12月６日発売の**『ディスクステーション#32』**は、12センチCDが付くそうで、価格のほうはいつもよりちょっと高めの8,800円。今月紹介している**『笑ゥせぇるすまん』**の第２巻が、来年３月10日に発売となるそうだ。来年もコンパイルはやってくれそうだぞ。

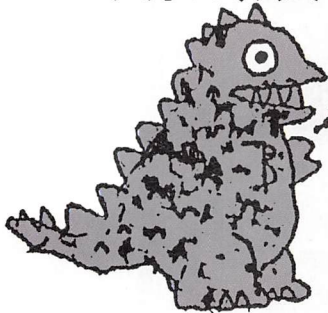
つづいては、ブラザー工業から出る**『戦国ソーサリアン』**に、ユーティリティディスクがつくというニュース。これにより、①はじめから強力な魔法のかかったアイテムが買える②アイテムに好きな魔法をかけてもらえる③キャラの名前を変更できる、という３つの便利な機能が使えるようになる。これについてのくわしい記事は来月号で。ブラザーといえば**『スーパー上海・ドラゴンズアイ』**も気になる。こちらは、年内の発売はかなりキビシイ状況といわれている。あと、フェアリーテール制作、タケル販売の**『美少女大図鑑(仮称)』**というのもある。これは、フェアリーテールのゲームに登場した女の子たちを一堂に集めたものだそうで、フェアリーテールファンや美少女ファンにはタマラナイ１本といえるだろう。発売は12月の予定になっている。

↑とにかくハマると評判の「スーパー上海・ドラゴンズアイ」。画面はＰＣ-98版

↑グローディアの「ヴェインドリーム」は期待の超大作だ。画面はＰＣ-98版

発売予定表に載っているのに、発売日未定のままの**『ヴェインドリーム』**。グローディアに問い合わせたところ、開発にはまだかかってないそうだ。けど、出すことは決定済とのことなので、首を長～くして待っていよう。

お次は、先月のこの欄でも書いた、ファミリーソフトの美少女ＡＶＧ**『龍の花園』**。画面サンプルがとどいたので、今月はそれを掲載。詳細は来月お知らせするので、モンモンとしたまま１か月ガマンするように(ヤーイ／)。

↑ファミリーソフトの「龍の花園」。ＭＳＸ版の画面写真を初公開なのだ

そして、最後は**『ブライ下巻完結編』**の情報をちょびっと。リバーヒルソフトによると、「オリジナルであるＰＣ-98版の魅力を最大限に再現する」を合言葉に現在移植が進行中で、FM PACの対応も考えているそうだ。くわしいことはまだ決まっていないが、来年の春には発売になるもよう。『ブライ下巻～』については、来月以降も追っかけていくので楽しみにしてもらいたい。では、また。

ソフトハウスのナ・イ・ショの話が聞けるこのコーナー。各社の新作情報やら近況が、ひとめでわかるのだ。今月はどんなことが載ってるかな？　さあ読め、それ読めっ!!

### ウルフチーム

ＭＳＸユーザーのみなさま、おまたせいたしました。ウルフがＭＳＸに帰ってきました。サッカー、パズル、アクションなど、いろんな要素を持った『ＮＩＫＯ²』。ＭＳＸ界の総合格闘技集団・ＭＳＸインターとなりうるだろうか!?　お楽しみに。（イ）

### 光　栄

『伊忍道・打倒信長』は、もうプレイしましたか？　忍者として日本各地を修行してまわり、最後は信長を討ち倒す……。ドラマチックで興味深いストーリーじゃ～ないですか。ＲＰＧにＳＬＧの要素がピリリと効いていて、なかなかオツなもんですよ。（高）

### コンパイル

ＭＳＸの『ＤＳ#31』はオリジナルゲームも入るけど、久々の参入ソフトがあるかもしれないぞ。詳しいことは1,940円だ。『笑ゥせぇるすまん』も大幅アニメ(98版より多いぞ。ＭＳＸユーザーでよかったね)で、12月10日発売だぞぅお。(わしゃ営業の田中ぢゃ)

### バーディーソフト

バーディーソフトでは、お待ちかねの３作連続発売を予定しています。待望の『キャル２』をはじめ、以下、『アルテミス』も『ジョーカー』も12月上旬の発売予定になっています。みなさん、期待していてください。

（あき　まさき）

### フェアリーテール

「僕の青春は、いままで真っ暗闇でした。しかし、『校内写生』をやってから成績が上がり、彼女もできました。本当にありがとうございます」(東京都／林クン／18歳)――などなど、全国から反響のお便りが続々。『校内写生１～３巻』絶賛発売中／　(たどぴん)

### ブラザー・タケル事務局

『戦国ソーサリアン』の移植に、けっこうはまっているらしい。他機種からＭＳＸへの移植って、なかなかムズかしいんですよネ。でも、なんとか年内には発売したいな。できればユーティリティ機能もつけてネ。無事、完成するよう応援してくださいね／　(直)

ひとめでわかる！

▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼

# MSX新作発売予定表

この情報は**10月17日**現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2/2＋。●はMSX、MSX2/2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に対応。
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトの価格はすべて税込です。

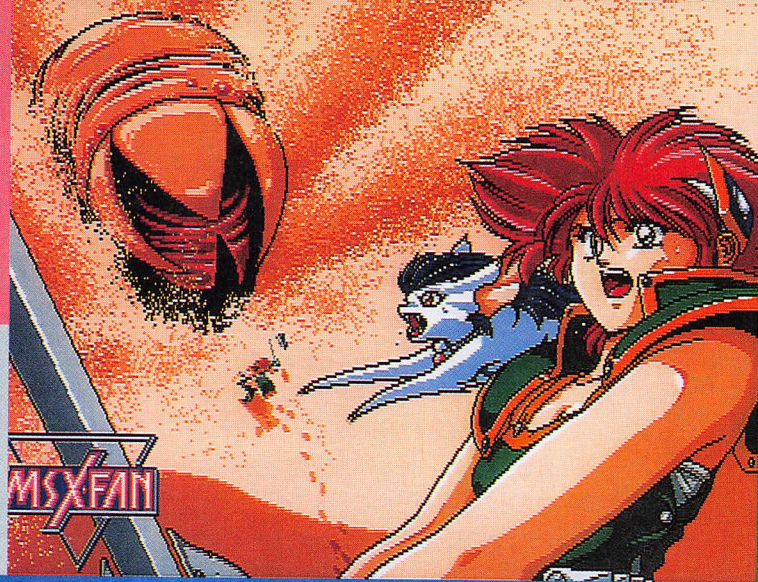
## ■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

| | 発売予定日 | タイトル（媒体）/メーカー名/予定価格 |
|---|---|---|
| 11月 | 8日 | ディスクステーション#31（D）/コンパイル/1,940円♪ |
| | 13日 | 伊忍道・打倒信長（R）/光栄/11,800円♪ |
| | 13日 | 伊忍道・打倒信長（R:サウンドウェア付き）/光栄/14,200円♪ |
| | 15日 | NIKO²（にこにこ）（D）/ウルフチーム/7,800円♪ |
| | 中旬 | キャルII（D）/バーディーソフト/7,800円 |
| | 中旬 | ポッキー2（D）/ポニーテールソフト/8,800円 |
| | 中旬 | 沙織・美少女たちの館（D）/フェアリーテール/7,800円 |
| | 26日 | ピーチアップ総集編2（笑）（D）/もものきはうす/7,800円♪ |
| | 29日 | スーパープロコレ2（本）/徳間書店/1,980円（税込） |
| | 下旬 | ★幻影都市（イリュージョン・シティ）（D）/マイクロキャビン/9,800円♪ |
| | 下旬 | ★μ・SIOS（ミュー・シオス）（D）/ビッツー/29,800円 |
| | 下旬 | サウルスランチVOL.5（D）/ビッツー/3,400円♪ |
| | 下旬 | サウルスランチMIDI#2（D）/ビッツー/3,400円 |
| | 下旬 | 信長の野望・武将風雲録（D）／光栄／9,800円♪ |
| | 下旬 | 信長の野望・武将風雲録（D：サウンドウェアつき）／光栄／12,200円♪ |
| 12月 | 6日 | ディスクステーション#32（D:CD付き）/コンパイル/8,800円 |
| | 7日 | MSX・FAN1月情報号（本+D）/徳間書店/ 980円（税込）♪ |
| | 10日 | 笑ゥせぇるすまん第1巻（D）/コンパイル/3,980円♪ |
| | 上旬 | 狂った果実（D）/フェアリーテール/7,800円 |
| | 上旬 | スウィートエモーション（D）/ディスカバリー/7,800円 |
| | 上旬 | アルテミス（D）/バーディーソフト/7,800円 |
| | 上旬 | ジョーカー（D）/バーディーソフト/7,800円 |
| | 15日 | 闘神都市（D）/アリスソフト/6,800円 |
| | 17日 | アウターリミッツ（D）/もものきはうす/8,800円♪ |
| | 中旬 | ★μ・PACK（ミュー・パック）（MIDIインターフェイス）/ビッツー/19,800円 |
| | 中旬 | ピンクソックス8（D）/ウェンディマガジン/3,600円♪ |
| | 中旬 | 舞（まい）mai（D）/フェアリーテール/価格未定 |
| | 24日 | 美少女大図鑑（D:タケルでのみ販売）/フェアリーテール/3,900円 |
| | 下旬 | 戦国ソーサリアン（D:タケルでのみ販売）/ブラザー工業/価格未定♪ |
| | ？ | スーパー上海・ドラゴンズアイ（D:タケルでのみ販売）/ホット・ビィ/6,200円♪ |
| | ？ | 麻雀悟空・天竺への道（R）/シャノアール/ 9,800円♪ |
| | ？ | ギゼ/（D）/フェアリーテール/価格未定 |
| | ？ | ★MSX-datapack turboR（本+D）/アスキー/12,000円 |

| | 発売予定日 | タイトル（媒体）/メーカー名/予定価格 |
|---|---|---|
| 92年1月 | 8日 | MSX・FAN2月情報号（本+D）/徳間書店/980円（税込）♪ |
| | 15日 | DPS SG set3（D）/アリスソフト/6,800円 |
| | 中旬 | 龍の花園（D）/ファミリーソフト/価格未定♪ |
| | 下旬 | エル（D）/エルフ/7,800円 |
| | ？ | シンセサウルスVer.3.0（D）/ビッツー/8,800円♪ |
| | ？ | スコアサウルス（D）/ビッツー/9,800円 |
| | ？ | ロイヤルブラッド（R）/光栄/価格未定♪ |
| | ？ | ロイヤルブラッド（R:サウンドウェア付き）/光栄/価格未定♪ |
| | ？ | ロイヤルブラッド（D）/光栄/価格未定♪ |
| | ？ | ロイヤルブラッド（D:サウンドウェア付き）/光栄/価格未定♪ |
| 92年2月以降と発売日未定 | | 火星甲殻団ワイルドマシン（D）/アスキー/価格未定 |
| | | フォクシー2（D）/エルフ/7,800円 |
| | | ヴェインドリーム（D）/グローディア/価格未定♪ |
| | | 笑ゥせぇるすまん第2巻（D）/コンパイル/3,980円♪ |
| | | 夜の天使たち（D）/ジャスト/8,800円 |
| | | 天使たちの午後・番外III（D）/ジャスト/8,800円 |
| | | 倉庫番リベンジ（仮称）（D）/発売元未定/価格未定 |
| | | ●ワンダーボーイII モンスターランド（R）/日本デクスタ/7,800円 |
| | | ソープランドストーリーII・メモリー（D）/ハード/5,800円 |
| | | 3Dプール（D）/マイクロプローズジャパン/価格未定 |
| | | エリート（D）/マイクロプローズジャパン/価格未定 |
| | | 囲碁ゲーム入門用（仮称）（D）/マイティマイコンシステム/ 9,800円 |
| | | アルシャーク（D）/ライトスタッフ/9,800円♪ |
| | | ブライ下巻完結編（D）/リバーヒルソフト/価格未定♪ |

# スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー　（原案者は愛知県／加藤清太）
「シニリア」は、行方知れずの父と母をさがすために、不思議な動物「ルーシャオ」といっしょに旅していた……。オアシスで母を見たという旅人の話を信じた自分と残りすくない水に舌打ちしながら歩いていると、突然サンドウォームが襲ってきた。あわてて、シニリアは剣を構えるが、ルーシャオが一声うなるとサンドウォームはすごすごと砂のなかへ帰って行った。得意そうにふんぞりかえっているルーシャオをなでながら、「何度も助けられることになりそうね」と、シニリアは予感した。

## 女の子とペットの名前が決定!!　女の子は「シニリア・ポーウィック」ペットは「ルーシャオ」だぞ!!

以前から募集していたスーパー付録ディスクのタイトル画面の女の子と動物の名前がついに決まった。女の子の名前は「シニリア・ポーウィック」で、福岡県の金子くんの案を採用。そして動物の名前は「ルーシャオ」で、岐阜県の丸山くんの案を採用したのだ。本当にたくさんの応募ありがとう！　みんな甲乙つけがたく、どの名前にするか決められないでいたのだけど、タイトルCG制作者の木村さんの「これがいいでしょう」の一言で決まったのだ。これからのシニリアとルーシャオの活躍に期待してほしい。

| スーパー付録ディスク　DEC. 1991　DISK＃3 | | | |
|---|---|---|---|
| 媒　体 | 2DD×1 ♪ | セーブ機能 | セーブしちゃいけません |
| 対応機種 | MSX2/2+　MSX turbo R | 残りバイト数 | 5120バイト |
| VRAM | 128K | くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。 | |

## ディスクの起動と基本キー操作の方法

このディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ものによってはMSX1でもBASICから呼び出して遊べるものもあるぞ（121ページの表を参照）。

まず、付録ディスクをドライブに入れて電源を入れる。このあとタイトル画面が表示されるのだが、電源を入れたときにカーソルキーの上をずっと押しておくと（ジョイスティックでも可）、タイトル画面を飛ばしてメインメニューの画面になる。ファンダムのゲームなどで遊んだあと、メニューに戻りたいときはリセットしよう。

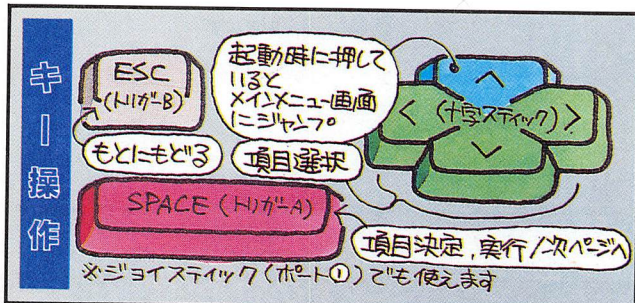
また、タイトル画面で1回スペースキーを押すとBGMが止まり画面の位置を調整できるようになる。自分のディスプレイの見やすい位置をカーソルで微調整してから、スペースキーを押してメインメニューに入ろう。

↑メリー・クリスマス！　今回はサンタクロースのルーシャオが登場するメインメニュー画面

基本的な操作は、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして、遊びたいコーナーを選んでスペースキーで決定するとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面からもう一度スペースキーを押すと、小メニューの画面になる。ここは、そのコーナーの説明などが表示されるのでよく読もう。ここまではESCキーでメインメニューに戻れる。

スペースキーを押すと、この小メニューから収録プログラムの実行、メッセージの送りなどができる。また、ディスクのランプが点灯しているときにディスクを抜くと、ディスクをこわすのでご注意。さらに詳しいことは本誌の各コーナーをどうぞ。

SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER＝木村明弘(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc/TITLE BGM COMPOSER＝山藤武志(STING)/DISK MAKER＝化成バーベーイタム㈱/SPECIAL THANKS TO マイクロキャビン

今号の「すぺしゃる」は、話題のマイクロキャビンの最新作『幻影都市』で使われているBGMを聞くことのできる幻影音楽館を紹介しよう。じつはこの幻影音楽館は、このスーパー付録ディスクのためのオリジナル版だ。ほかでは手に入らない貴重なものなのだ。

# 『幻影都市』幻影音楽館

©マイクロキャビン

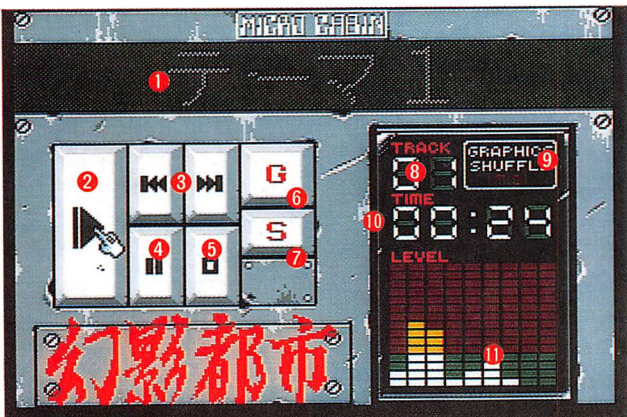
まず「すぺしゃる」の中の小メニューでスペースキーを押す。すると、幻影音楽館の説明が表示される。そして、その説明にもあるようにスペースキーを押して、すぐ、1キー(テンキーではだめ)を押す。そのまま、画面に「MICROCABIN」という文字が表示されるまで待ってから1キーを離す。

これで幻影音楽館が始まる。BGMは全部で6つ。各BGMにはそれぞれ対応するグラフィックがある。これは❻のグラフィックボタンを押しておくと表示される。

また、グラフィックボタンが押された状態(操作パネルのボタンが赤く点灯した状態)のまま「選曲ボタン」で選曲すると、そのたびにグラフィックとBGMがいっしょに変わるのだ。

そのほかに、BGMの順番をバラバラに入れ換えて演奏する機能もある。

ところで、これを制作してくださったマイクロキャビンの三曽田さんによると、MIDIに対応させられなかったことがとっても心残りなんだそうだ。

くわしい操作方法や機能などは下の説明を読んでほしい。

**❶曲のタイトル名**
ここにはBGMのタイトル名が表示される。大きく見やすいところがうれしい。

**❷スタートボタン**
このボタンを押すことで演奏される。演奏中のBGMを最初から聴きたいときもこのボタン。

**❸選曲ボタン**
BGMを選ぶとき使用。曲名とグラフィックの説明をしよう。
1. イリュージョン・テーマ1
『幻影都市』のタイトル画面
2. イリュージョン・テーマ2
香港の夜景
3. シャオメイ
崩壊直後の香港
4. メタル・エリア
ビルの間を降りる巨大スピナー
5. 危機
モンスターと闘う主人公
6. ネットワーク・イマージュ
不夜城と化した香港

**❹ポーズボタン**
聴いているBGMを一時中断するときに使うボタン。もう一度押すとBGMを再開する。

**❺ストップボタン**
聴いているBGMを止めて別のBGMにするときや、他のBGMを聴くときに使用する。

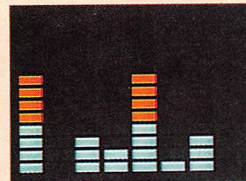
**❻グラフィックボタン**
このボタンを押した状態にしておくと、BGMの演奏といっしょにグラフィックが表示される。

**❼シャッフルボタン**
ここを押した状態にしてスタートボタンを押すとBGMの順番が入れかわって演奏されるのだ。

**❽TRACK表示**
ここには、現在のBGMが何曲目なのかが表示される。なくてはならない大切な機能だ。

**❾GRAPHICS & SHUFFLE表示**
ここは、各機能が使用されているときにのみ点灯する。現在使われている機能を教えてくれる。

**❿TIME表示**
BGMの演奏時間を知りたいときにはここを見る。正確に表示してくれるのだ。

**⓫レベル表示**
BGMで使われている音の高さや音域がに表示される。スローなBGMだと動きがおそく、アップテンポの曲だと小刻みに早く動く。見ているだけで楽しい表示。

⬆BGMのリズムに合わせて気持ちよさそうに踊っているようだ

⬅ボタンが押されると赤く点灯

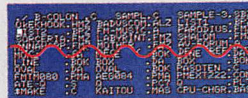
⬅戦闘態勢に入った主人公の「天人」

⬅バックの夜景が点滅するところに注目!

## 三曽田氏の『幻影音楽館』制作ノート

『幻影都市』はまだまだ制作段階。しかも、今が修羅場……。こんなときなので、あまりゲームに深くかかわるところは出せませんでした。そのかわり、当初は絵と音楽を組み合わせただけのものの予定だったのですが、これじゃあイマイチと、CDデッキふうのコントロール・パネルを付けました。非常に短時間で作ったので、まだまだ機能アップしたいところはあったのですが、残念ながら今回はここまで。でも、9チャンネルのレベル・メータはとてもよくできたと自分でも気に入っています。ぜひ、楽しんでください。

**注意**

●『幻影音楽館』は、パナソニックFS-5000/5500など一部の機種では作動しません。
●『幻影音楽館』のみ、ほかのディスクにはコピーできません。
●BASICやDOS上で付録ディスクのファイル一覧を見ようとすると、最後のほうにある奇妙なファイルのところで表示がおかしくなります(写真)。これは『幻影音楽館』の一部です。ディスクの故障ではありません。

**ほんとうの作家には語るべきことはなにもない、ただ語り方だけがある。といったのは、アラン・ロブグリエだが、この5つのコーナーには、語るべきことはなにもない。ただ、作ってしまったあとの訂正と注意だけがある。あるやないかい。**

■全体に関すること

この5つのコーナーに収録されているファイルはすべてBASICプログラムなので、どれもBASIC画面から、

LOAD"〈ファイル名〉"

を実行することで呼び出すことができるし、自分の好きなように修正、追加もできる。

修正したものは、

SAVE"〈ファイル名〉"

でディスクに保存できるが、かならず、別のMSX用ディスクに保存してほしい。付録ディスクにはセーブしないように。

プログラムを改造したものやエディットステージのデータをおなじディスクに保存しておきたい場合は、やはり別のMSX用ディスクに必要なプログラムをコピーしておくといい。

たとえば、ファンダムのプログラムをぜんぶコピーするなら

COPY"A:*.FDZ"TO"B:"

を実行すればOK。1ドライブの場合は、メッセージに従ってディスクを何度も入れ換えることになる。「for driveA:」のときに付録ディスクを、「for driveB:」のときにコピー先のディスクを入れていけばいい。ただし、ターボRだけは、今月のBASICピクニック(28ページ)に書いてある方法でもっとかんたんにコピーできる。

ちなみに、ファンダムの2コーナー、FM音楽館、AVフォーラムでは、今月から拡張子の3文字目に月を表す文字を入れることにした。1〜9月は、数字の1〜9、10〜12月は、X、Y、Z。したがって、今月のファイルの末尾はすべてZがついている。そのまえ2文字は、各コーナーの識別子だ。

では、各コーナー別の注意。

■ファンダムGAMES

『MOLE』は要マウス。『キック・バトル』はMSX2+以降用で要ジョイスティック。ただし、キック・バトルは、38ページにMSX2、キーボードで遊ぶための改造法を掲載している。また、『タコ&イカ〜』は、2本組の作品なので、別のディスクにコピーする場合は、

T&IKA2-A.FDZ
T&IKA2-B.FDZ

の2本ともをコピーすること。

■ファンダムサンプル

BASICピクニック用の

LIST1.BPZ

は、行番号がふぞろいのバージョンをうっかり収録してしまった。機能はまったく変わらないが、誌上ではリナンバーしたもので説明しているので注意。

■FM音楽館

曲をいったん選択すると、CTRL+STOPでBASIC画面に行くか、リセットするかしかない。現在、検討中。

■AVフォーラム

各作品を部門ごとに1本ずつのプログラムにまとめてある。1部門の実行が終了するとBASIC画面に行ってしまう。これも現在、検討中。

■オマケ

10月号『裏表止』の自動解答プログラム(田中将司・作)と、ターボR専用のCPU切り換えプログラムを収録。

ところで、ディスクのなかのメッセージに脱字がある(すみません)。「を切り換え」のあとに「る」が抜けとるがな。

## 付録ディスクについて質問の多かった、ここがわからない? BEST5

はあ〜い、ユーザーサポートディスク係のOrcで〜す。

1か月間(この原稿を書いている時点ではですが)、みんなの質問に答えてきたけど、そのなかから多かったものをピックアップしますので、ぜひぜひ参考にしてください。とくに初心者の方はまちがえやすいことが多いと思います。このコーナーをじっくり読んで、編集部に電話をかける回数を減らしましょう。ベテランの方は、ああ、自分も昔はこうだったんだ、と読み流してくださいね。

余談ですが、壊したフロッピーディスクをフォーマットしてもわかりますよ。

## Q1 付録ディスクがうまく起動しないんですが?

### ケース1 ディスクドライブが1DD

起動のときに「Direct statement in file」がでるのがこれだと考えられます。スーパー付録ディスクは2DD(両面倍密度・720Kバイト)でフォーマットしてあるので1DD(片面倍密度・360Kバイト)しか読み取れないMSXではうまく動きません。SONYのHB-701FDなどのMSXがこれに当たります。対処法としては「2DDのドライブを持っている友達に必要なファイルをコピーしてもらう」がありますが、「自分で2DDのドライブを買う」のがもっともよいでしょう。これからを生き抜くためです。

### ケース2 本体がMSX1

このシステムはMSX2以降を対象としていますのでMSX1では残念ながら動作しません。ごめんなさい。

MSX1とは本体にMSXとだけかかれている機種のことで、MSX2やMSX2+やMSXturboRなどとかかれていればだいじょうぶ、このシステムは動きます。MSXであることを忘れて起動すると、「Syntax error in 3」と出て止まってしまいます。対処法としては「実行したいファイルを直接ロードする」がありますが、いちばんよいのは「MSX2以降の機種を買う」ことです。とくに、A1GTがおすすめです。

### ケース3 本体のVRAMが64K

これもうまく動かないんですが、どこでストップするかわかりません。なぜって編集部にVRAM64KのMSXが1台もないから。ボクも1台も見たこともないし。話によればこの機種は全部で2000台出たけどもう使っている人は何人もいないというめずらしい機械だそうです。希少価値ですね。

対処方法はまえのケース2と同じで必要なファイルをコピーし、直接ロードして実行することもいいですが、MSX2(VRAM128K)やMSX2+やMSXturboRを買ったほうが……。

### ケース4 付録ディスクが不良品

これはあまりない現象です。エラーとしては「File not found」などが考えられます。これは本当に付録ディスクの不良ということが考えられますので(ためしにFILES文を実行してみると、ファイルが半分しか入っていなかったことがあった)、編集部まで送ってください。

これらディスク不良がおきた場合には、まず何回かためしてみて、それでもなおらなかったら編集部に質問電話をかけましょう。まちがってもまっさきにディスクを送らないようにしてください。

今回もビッツーのCGだぞ

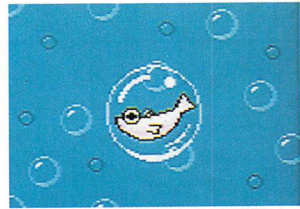
ゲーム十字軍は16ページでトビラを飾っている梅麿作のグラフィックが見られるのだ。う〜ん、これだけではいささか寂しい気もする。ゲームの役立ちデータくらい入れてもいいよな。しかし、一口に役立ちデータといってもなにを入れたらいいのだろうか？　う〜ん、困った。というわけで、ゲームの役立ちデータのリクエストを募集したいと思う。ハガキにどんなゲーム(たとえば、ガゼルの塔とか武将風雲録とか)のどんなデータ(最強レベルとかイベントの起きる寸前とか)がほしいか書いて、十字軍「付録ディスク検討委員会」係まで送ってほしい。

恒例のビッツートビラCGはこれだ！

紙芝居部門から1作品ぞよ

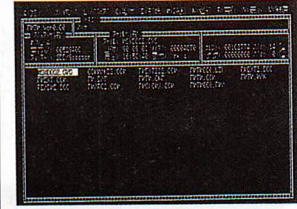
CGコンテストは紙芝居部門の『食物連鎖』を入れたぞよ。

CGコンテストのロゴマークを選ぶとメッセージが出てくるでおじゃる。読みおえたら、スペースキーを押すと、じっと待った末に「食物連鎖」という文字が出てくるぞよ。ここでもう一度スペースキーを押せば、食物連鎖のはじまりでおじゃる。紙芝居部門初の恐竜のタマゴを獲得した作品を堪能してたもれ。

さらに、CG講座で使ったグラフィックも入っているぞよ。グラフサウルスを持っている人は読み出してみてほしいぞよ。詳しくは103ページのCG講座を参照だマロ。

紙芝居部門から「食物連鎖」ぞよ

フリーウェアでいっぱい！

毎回、ためになるフリーウェアを入れていく予定だ。このコーナーに対する応援、感想、質問、その他なんでも「パソ通天国」まで送ってちょうだい。

さて、今月はMSX-DOSが便利になるファイラが2本入っているのだ。ファイラというのはDOSを使ったことのない人でも数分後にはDOSの達人になってしまうという魔法のツール。カーソルキーといくつかのキーを押すだけで、コピーやその他のDOSの仕事をラクラクこなしてしまうのだ。というわけで、とにかくパソ天の97〜99ページを読んでくれ(小メニューの92ページは間違い）。

DOS1用とDOS2用の2種。写真はDOS2

10月情報号の解答発表だ！

10月号の答えは『エメラルド・ドラゴン』のアトルシャン。赤い髪と鎧(よろい)でわかったという意見が多く、8割くらいの人が正解だった。イースのアドルやブライのザン・ハヤテという意見もあったけど、傑作だったのはヴァリスの優子という答え。まあ、そう見えなくもないけど……ねえ。ひどいのになると、エメドラのチャンリンシャンなんてのまであった(オイオイ！)。で、正解者のなかから以下の5名に、グローディア特製テレカをプレゼントするぞ。⇒千葉県・斉藤真教、兵庫県・柳沢智子、岐阜県・小林信秀、京都府・西野高正、広島県・谷口和博

隠れていたのはアトルシャンだった

## Q2　FM音楽館を聴いたあと、いくらスペースキーを押してもメニューにもどらない

まだ戻れないんです。

聴き終ったらリセットしてください。今回はタイトルが、「カーソルの上」キーでとばせるので、すこしはよくなったと思いますが。

これだけじゃ、だめですか？

1月号までには、[F1]キーでFM音楽館のメニューに戻れるようにしたいとがんばっているんです。でもタイトル画面についてはだいぶよくなったでしょ？

## Q3　収録ファイルのなかにはコピーできないようにしてあるものがあるんですか？

ゲームソフトのようなプロテクトはかけていません。ただしディスクに収録する関係上、ふつうには読みだせないものはあります(CGデータなど)。また直接書きこんであってファイルとしてみられないものもあります(10月号のガゼルのデモなど)。どうしてもバックアップが取りたい人はDOS2のDISKCOPYをよく勉強して自分の責任で行ってください。

## Q4　10月情報号の『SILVER　SNAIL』が遊べない

その原因は大きく分けて2つあります。

1つは、ファイルを2つコピーしていないということです。このプログラムはファイルが2本に別れていますので、両方が必要なのです。心当たりのある人は10月号の欄外をよく読んで指示にしたがいましょう。

もう1つはMSX1だからです。MSX1ユーザーの人、ごめんなさい。でも、1か所書きかえれば、遊ぶことができます。その場所はリストBの行600です。その行に「SET AJUST文」が2つ出てきますが、それはMSX2以降の命令なので、取りさってください。ちょっと敵の攻撃の追力が落ちるけど、あとは問題なく遊べるはずです。必要な部分を消さないように。

## Q5　11月情報号『あーぱーみゃあどっく』がうまく動かない

「あーぱーみゃあどっく」についての質問で多かったのは、PMextというツールを使った展開作業がうまくいかないというものでした。PMext自体の説明はパソ天にゆずりますが、不具合の原因は何回もディスクの入れ替えをするコピー作業に失敗していることのようです。これはコピーしなおせばよいのです。ここではそのコピーにMSX-DOSを使ってみましょう。そのほうが動作が安定していて、ディスク入れ替え作業も少なくてすむのです。MSX-DOSについてよくわからない方は、もういちどスーパー付録ディスクのメニューから「あーぱー作成」を呼び出しましょう。

「あーぱー〜」に必要なファイルは付録ディスクのなかにある5本です。まずMSX-DOSを起動させてから、A>のコマンド入力待ちにつづいて、

```
COPY A:MSXDOS. SYS B:↵
COPY A:COMMAND. COM B:↵
COPY A:PMEXT222. COM B:↵
COPY A:MYADOC. LZH B:↵
COPY AM?RUN. BAT B:AUTOEXEC,BAT↵
```

でコピーしてください。要領は11月号本誌119ページの説明の３番とまったく同じです。５本のファイルをコピーしたらあとは説明の４番からはじめればOK。

今度はターボRユーザーだけの症状なのですが、ディスクを作り終わったがゲームができない、というものでした。これは高速(DOS2)モードでフォーマットしたディスクにDOS1を入れて起動することが原因です。(この組み合わせでいったんBASICに入ったらDOSに戻れない)対処法は標準(DOS1)モードでフォーマットしたディスクを使うか、もうすでに作ってしまった場合には左端の「1」キーを押しながら起動させることです。

**先月に引きつづき、MSXViewの拡張DAが入っているのだ。しかも今月は一挙に9種類だぜ。**

DA(デスク・アクセサリ)とはViewCALCなどの大きなアプリケーションの作業中に「時間が見たいなー」などのこみ上げてくる欲求に対処して、使用中のアプリケーションを終了させずに使うことができるミニアプリケーションのことだ。中身は時計や電卓、メモなど、全部で9種類ある。

### ■1ドライブ、2ドライブでの方法

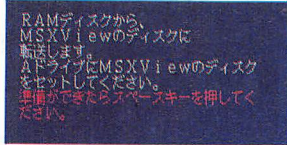
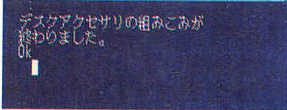
①まず、BASIC画面にする。②付録ディスクを入れたら「**LOAD"COPYDA.BAS"**」とする。③行70と行130を「■COPYDA.BASを修正する」に従って書きかえる。④「**RUN**⏎」すると……、

DA本体(.DA)をインストールしますか? 説明ファイル(.BOK)をコピーしますか。Dキーか Bキーを押して選んでください。D)A or B)OK ?

上のように表示されるので、さっそくDA本体をインストールしよう。説明を読みたいという人もまずはDキーを押してDAを組みこんでくれ。

上のように表示されている間にふだん使っているMSXViewの実行用ディスクを用意しておいてくれ。そうこうするうちに下のように表示される。

付録ディスクから、RAMディスクに転送しました。
スペースキーを押してください。

さて、ドライブから付録ディスクを取り出して、MSXViewの実行用ディスクを入れよう。これはいつもキミが使っているMSXViewのディスクでいいのだが、できればバックアップしたものを用意しよう。

上のように表示されているところでスペースキーを押すとインストール作業がはじまる。下のように表示されれば、DAのインストールは終了だ。

つぎは説明ファイルだ。①フォーマットしたディスクを用意。②付録ディスクを入れて「**RUN**⏎」する。③Bキーを押す。あとは画面の指示通りに……。

### ■ハードディスクでの方法

ハードディスクにMSXViewをインストールして使っている人はMSX-DOS2上からインストールする。

①付録ディスクをドライブに入れて、ハードディスクをセットしてViewを立ちあげてすぐに終了させMSX-DOS2のプロンプト「A>」が出ている状態にする。②以下のコマンドを打ちこむ「**COPY B:*.DA A:¥VIEW¥DA¥**⏎」。これでDAの本体がハードディスクにインストールされた。③つぎに説明ファイルをコピーする。「**COPY B:*.BOK A:¥VIEW¥BIN¥**⏎」とやってカーソルが表示されたら終了だ。リセットしてMSXViewを立ちあげてみればキミのDAが強化されたことがわかるだろう。

### ■A1-GTでの方法

まず生ディスクを用意して、内蔵のViewを起動させる。①「ディスクの初期化」でフォーマット。②「ドライブ変更」でAドライブに変更。③「新規ディレクトリ」で「BRANK-A」を作り、「名前変更」で「VIEW」に変える。④「VIEW」をダブルリックして、③の作業をもう一度。今度は「DA」に変える。⑤BASIC画面にしたら「■1ドライブ、2ドライブでの方法」と同じ要領で組みこもう。

### ■COPYDA.BASを修正する

付録ディスクの「COPYDA.BAS」は以下の2か所を修正してほしい。

```
70 COPY"A:*."+E$ TO"H:"
130 COPY"H:*."+E$ TO"A:"+A$
```

### ●Viewの組みこみ中におこるエラーの対処法

「DAがインストールできない」とMファンに電話するまえにここを読んで該当していないかどうかチェックしよう。

●Directory not found(ディレクトリが見つかりません)
このエラーが出た場合はコピー先のディスクがMSXViewの実行用ディスクではない場合が考えられる。また、DAをVIEWというディレクトリの下に作っていない場合もこのエラーが発生するのだ。

●Disk full(ディスクがいっぱいです)
このエラーの場合には不要なファイルを消去しよう。おすすめファイルは以下のものだ。
・HOME¥にいる
桂林.BTM
紹介.TXT
・VIEW¥PD¥にいる
自分の持っているプリンタ以外のファイル(プリンタの型番がファイル名になっている)

## 「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

### 募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

### 募集❷〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr,d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

### 募集❸〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です!

### ●応募方法

①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく!

**あ て 先**

**〒105 東京都港区新橋4-10-7**
**TIM MSX・FAN編集部**
**「スーパー付録ディスク○○」係**

# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★ターボR専用に対応しています。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。○はメニューへの復帰可、※はメニューへの復帰はリセット。

| コーナータイトル | 関連記事名 | 内容説明 | 作品名 | ファイル名 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| スペシャル(※) | FAN ATTACK『幻影都市』(P10〜) | | 『幻影都市』幻影音楽館 | OS . COM | 「OS.COM」というファイルは、MSX-DOS上の実行ファイルではありません。DOS上で実行すると暴走するので、ご注意ください。 |
| ファンダム・GAMES(※) | ファンダム(P35〜) | 掲載の全プログラム | ●GUN²<br>●せっけんつるんっ<br>●ナイトレース<br>●WALL 2<br>●キック・バトル<br>●どうくつたんけん<br>●温泉紀行<br>●WHERE'S<br>●Dunking Warrior<br>●MOLE<br>●熊王<br>●タコ&イカ 〜出現！ イカゴースト編〜 | GUN2 . FDZ<br>SEKKEN . FDZ<br>NIGHT . FDZ<br>WALL2 . FDZ<br>KICKBTL . FDZ<br>DOHKUTU . FDZ<br>ONSEN . FDZ<br>WHERE'S . FDZ<br>DUNKING . FDZ<br>MOLE . FDZ<br>KUMAO . FDZ<br>T&IKA2-A. FDZ<br>T&IKA2-B. FDZ | BASICプログラムです。 |
| ファンダム・サンプルプログラム(※) | BASICピクニック(P27) | 掲載プログラム | ★RAMディスク活用サンプル | LIST1 . BPZ<br>LIST2 . BPZ | BASICプログラムです。 |
| | マシン語の気持ち(P46) | 掲載プログラム | ●タイマー割りこみフックをのぞく | PEEKHOOK. HMZ | BASICプログラムです。 |
| | スーパービギナーズ講座(P48) | 掲載プログラム | ●グラフィックの論理演算テスト | SAMPLE-3. SBZ | BASICプログラムです。 |
| | アルゴリズム甲子園(P47) | 掲載プログラム | ●教材プログラム | BADVSCOM. ALZ | BASICプログラムです。 |
| FM音楽館(※) | FM音楽館(P74) | 掲載プログラム | ●パロディウス「第四惑星のテーマ〈お菓子な世界〉」<br>●ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」<br>●The Labyrinth of Devil〈悪魔の迷宮〉<br>●シャロム「BGM」<br>●ソーサリアン「アンナの竪琴」<br>●ブルガリア民謡「お母さん、お願い」 | PARODIUS. FMZ<br>SORCERIA. FMZ<br>LABYRINT. FMZ<br>SHALOM . FMZ<br>ANNAHARP. FMZ<br>MOTHER . FMZ | BASICプログラムです。 |
| AVフォーラム(※) | AVフォーラム(P104) | 掲載全プログラム | ●今月の1本「似顔絵」<br>●規定部門「ダンス」<br>●自由部門 | DEC-1 . AVZ<br>DEC-キテイ . AVZ<br>DEC-FREE. AVZ | BASICプログラムです。 |
| ほほ梅麿のCGコンテスト(※) | ほほ梅麿のCGコンテスト(P100) | 掲載全プログラム | 紙芝居部門「食物連鎖」<br>CG講座の教材グラフィック(グラフサウルスで読みこめるものです) | CG . BAS<br>MEDAKA1 . SR5<br>KAERU . SR5<br>〜<br>DACYOU34. SR5<br>TITLE1 . SR5<br>CGKOUZA1. SR7<br>CGKOUZA2. SR7 | BASICプログラムです。<br>CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできない)です。<br>CGデータです。くわしくは100〜103ページをごらんください。 |
| MSXView(○) | | 『MSXView』上で動くアプリケーション | ★拡張デスクアクセサリ(DA)＋Page BOOKで読むDAマニュアル | COPYDA . BAS<br>時計 . DA<br>時計 . BOK<br>電卓 . DA<br>電卓 . BOK<br>ADDRESS . DA<br>ADDRESS . BOK<br>MEMO . DA<br>MEMO . BOK<br>CPU . DA<br>CPU . BOK<br>MORE . DA<br>MORE . BOK<br>LINE . DA<br>LINE . BOK<br>BOX . DA<br>BOX . BOK<br>OVAL . DA<br>OVAL . BOK | アスキーから発売されている『MSXView』が必要。ターボRでないと動きません。 |
| パソ通天国(○) | パソ通天国(P94) | 誌上で紹介しているフリーウェア | ●FMTM Ver.0.80(MSX-DOS 2専用ファイラ)<br>●AEG Ver.0.84(MSX-DOS専用ファイラ)<br>●PMext Ver.2.22(解凍ツール) | FMTM080 . PMA<br>AGE084 . PMA<br>PMEXT222. COM | MSX-DOSのディスクを作り、左の3ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは94〜99ページをごらんください。 |
| ゲーム十字軍(○) | ゲーム十字軍(P16) | ビッツーによる十字軍トビラCG | | CRUSADE . SR7<br>CRUSADE . PL7 | これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。 |
| あてましょQ(○) | | ゲームのキャラ当てクイズ | | Q . PC7<br>Q . PL7 | これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。 |
| B：(○) | | 編集後記 | | | |
| オマケ(○) | | | ●「裏表止」自動解答プログラム<br>★ターボRの高速モードと標準モードを切り換えるプログラム | KAITOU . MAS<br>CPU-CHGR. BAS | 10月情報号のファンダムに掲載された「裏表止」の解答を、自動的に実行してみせてくれるプログラムです。 |

## FAN・CLIP・

# パナソニック、A1GTとMSXのこれからを語る

## RAMとROMと端子とマニュアルの多い、内部充実型新MSX、A1GTを作った人々

松下さんの像と松下記念館から情報機器本部を見る。MSXはワープロ事業部で扱われている

右がA1GTのプロトタイプ(開発用の試作機)左が完成したA1GTの基板。プロトタイプもなかなかサイバーで美しい。基板を見ただけではやっぱりピンとこないが、資料を見るとおそろしくなるほどつめこまれている

松下電器産業情報機器本部ワープロ事業部企画課係長の山神英昭さんは、「サラリーマンにしておくには惜しい」(発言者不詳)キャラクタの持主だが、同時に、MSX界の有力な光源となる人物でもある。念のためにいっておくが、光源というのは額のことをいっているわけでは毛頭ない。ゆうとるゆうとる。いやいや、それで、わたしがいいたいのは、MSXの明るい話題のおもな発信源の1人が山神さんだということなのだ。

山神さんの部署は、笑福亭仁鶴ふうにいえば「どんなんかなー」と、つねにMSXの次の一歩を考えているところだ。MSXは、もちろんアスキーの規格だが、新しいMSXは山神さんたちの提案や努力や要望や行動や実験が強く反映している。

外見的には寡黙なA1GTに代わって、山神さんとGT開発チーム(写真参照)にお話をうかがった。

いちばん苦労したのは、ときいたら、

「場所ですね」(長谷川さん)

「不要輻射です」(綾部さん)

「(にっこり)」(麻生さん)

長谷川さんは、STとおなじスペースのなかに増大した中身をつめこむのに苦労したのだそうだ。

綾部さんの「不要輻射」とは、電子機器が出す不要な電波のこと。この規制が数年まえから厳しくなっているうえに、GTは当初RAM256K(STとおなじ)の予定で進めていたのが、とちゅうで512Kに増えてアヘアヘしたらしい。これは、マイクロキャビンをはじめとするソフトハウス側からの強い要望に応えたものだそうだ。

麻生さんは、MSXView関係で苦労したのだろうか。GTに付属するViewのマニュアルは、ワープロのマニュアルのように簡潔にすっきりとまとめられている。とくにくふうした点は、ときくと、マニュアルをそっと裏返して見せてくれた。そこには、文字の基本入力のガイドも含めて、キーボード操作の一覧表があった。

「GTは、RAM容量の大きいMSXでもありますが、同時にROMの多いMSXでもあるんです」(山神さん)。STのROMは1536Kバイトだが、GTのROMはMSXViewなどが増えて2048Kバイト。しかも、SRAMまで32Kバイトと、STの倍に増えている。MIDI端子もINとOUTの2つがついているし、「世界ではじめて」(山神さん)という、BASICでMIDI音源を鳴らせる新MSX-MUSICを搭載している(29ページ参照)。見えないところでがんばっているのがGTなのだ。

A1GTに付属するマニュアル。MSXViewのマニュアルが1冊増えて、計4冊になった。1冊1冊に奥の深い可能性が眠っている

99,800円というギリギリの値段の由来をきこうと思ったが、やっぱりやめた。Mファンが980円なのと、おそらくおなじ理由にちがいないからだ。

企画課係長・山神英昭さん。つねにMSXに対して前向きの姿勢で取り組んでいる、元気で明るい人。ほんとは笑顔がかわいい

技術部システム機器課・綾部洋一さん。MIDIに関係する部分を開発しつつ、電波を遮断した特別室で不要輻射とも戦った、

技術部システム機器課・長谷川隆朗さん。ROMが増え、RAMが追加され、MIDI端子も2つ出てきて、レイアウトに苦労した

技術部ソフトウェア課・麻生玲子さん。MSXViewによるGTの説明(GTBook)など、おもにView関係で頭を使った

写真・膳英之助

**次号は、** 伊忍道と幻影都市を攻略しつつ、付録ディスクはトランプゲーム付き! **12月8日発売** 予価**980**円


●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋膳英之助＋小林直樹
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー!＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社


### EDITORIAL A:(エーコロン)

◆今月の「おはなしこんにちわっ」で「エリツィンは淡谷のり子に似ている」という指摘を読んで、やられた、と思ったのはわたしだけだろうか。エリツィンが、だれかに似ているとは思っていたのだが「淡谷のり子」という明確なイメージにまでは到達できなかった。◆宮沢喜一と王貞治は、アゴの上げ方が似ている。◆竹下登は、川端康成に似ている。◆A1GTは横長のワニに似ている。◆……それはともかく、A1GTのことを考えていたら、とても1人では全貌を把握しきれないような気がしてきた。ワープロ、階層化ディレクトリとRAMディスクの使えるDisk BASIC、DOS2、PCM、R800……。そこにMIDIとViewが加わった。これだけのものが入っていて、どうしてこういう値段でいられるのか、考えてみれば不思議な気もする。

### AD★INDEX

MSX・FAN 1991 DECEMBER 12月情報号
平成3年12月10日発行 第5巻第12号(通巻57号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
定価980円(本体951円)


印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—03